

时间的两种主权：论《追忆似水年华》从文字到影像的不可通约性

以时间控制权的分配为进路——摸索时间与推送时间

秦莉 著 · SDE 学员 · 2026年7月28日 · 第二次打磨版

摘要 自《追忆似水年华》问世以来，对其“不可改编”的判断几乎与对其文学地位的尊崇同步增长。然而，既有讨论始终在“忠实与背叛”的翻译范式中转，将改编的困难定位为两种媒介在“表现力”上的不对等——文字擅长内心，影像长于外观；文字可以绵延，影像只能切换。本文提出，这一共识性的解释框架本身藏着一个从未被质疑的前提：它默认读者接收到的“意识流体验”是一个可以被独立描述的、已经完成了的内容实体，然后追问影像能否“复现”这个内容。本文的核心判断是：普鲁斯特的文字所生产的那种特定的时间体验，从来不是一个“内容”，而是一次在读者自己的身体里、由读者自己的阅读动作所执行的摸索过程的副产品。这个过程的要害，不在于文字“表现”了什么，而在于文字把“推进时间的梭子”交到了读者手中——读者用自己的默读速度、停顿、回翻、合页思索，亲自复演了一次寻找失去的时间的动作。

关键词：普鲁斯特；《追忆似水年华》；电影改编；摸索时间；推送时间；拉乌鲁兹

SDE 创新智商 145 → 147 → 141 本轮为第二次打磨，由一次全球文库检索触发：原稿与首轮打磨都处理了电影理论内部的近邻（查特曼、绵延、时间-影像、精神分析），却放跑了本文最近的那一位——教育与媒介心理学中的「自主调速／系统定速」，该文献自 2011 年起已把本文第三节的对比当作实验变量实测过。新增 8.5 补引并划界：分界不在控制权的有无，而在控制权栖身于体验流之内还是之外。因这一近邻此前未被处理，分数由 147 下修至 141；补上划界后仍高于发表线。提升与下修均为编辑自评，待独立复评。

自《追忆似水年华》问世以来，对其“不可改编”的判断几乎与对其文学地位的尊崇同步增长。然而，既有讨论始终在“忠实与背叛”的翻译范式中打转，将改编的困难定位为两种媒介在“表现力”上的不对等——文字擅长内心，影像长于外观；文字可以绵延，影像只能切换。本文提出，这一共识性的解释框架本身藏着一个从未被质疑的前提：它默认读者接收到的“意识流体验”是一个可以被独立描述的、已经完成了的内容实体，然后追问影像能否“复现”这个内容。本文的核心判断是：普鲁斯特的文字所生产的那种特定的时间体验，从来不是一个“内容”，而是一次在读者自己的身体里、由读者自己的阅读动作所执行的摸索过程的副产品。这个过程的要害，不在于文字“表现”了什么，而在于文字把“推进时间的梭子”交到了读者手中——读者用自己的默读速度、停顿、回翻、合页思索，亲自复演了一次寻找失去的时间的动作。

本轮为第二次打磨，由一次全球文库检索触发：原稿与首轮打磨都处理了电影理论内部的近邻（查特曼、绵延、时间-影像、精神分析），却放跑了本文最近的那一位——教育与媒介心理学中的「自主调速／系统定速」，该文献自 2011 年起已把本文第三节的对比当作实验变量实测过。新增 8.5 补引并划界：分界不在控制权的有无，而在控制权栖身于体验流之内还是之外。因这一近邻此前未被处理，分数由 147 下修至 141；补上划界后仍高于发表线。提升与下修均为编辑自评，待独立复评。

——以时间控制权的分配为进路

电影影像——至少在其迄今为止的主流观影形态中——的结构性特征，不在于它“拍不出意识流”，而在于它把推进时间的梭子牢牢锁在了放映机里。观众可以被打动，但打动他的那段影像的时间流速与方向，不是由他自己摸索出来的，而是由发送者推送过来的。本文将前者命名为“摸索时间”——接收者用自己的身体动作操控着体验被发生出来的时间进程，且这种操控本身就是意义生成的有机部分，而非对体验的外部干预；将后者命名为“推送时间”——体验的时间结构在接收者进入之前已经被发送者锁定完毕，接收者只能在这个被锁定的时序中接收它，而无法用自己的身体动作去改变它的流速、方向与节奏。这一对概念的要害不在于“接收者有没有控制权”这个量的维度——那仍然是互动性的旧问题——而在于“控制权的行使方式是内在于体验流的肉身摸索，还是外在于体验流的界面操作”。前者是普鲁斯特读者的默读停顿，后者是视频播放器的暂停按键。

这一对概念——摸索时间与推送时间——不是对既有改编理论的补充，而是对其根基的置换。它把改编问题的焦点，从“媒介能呈现什么内容”的定义先行的层面，彻底移到“媒介在接收者身体里分配了何种时间操作权”的生成层面。以拉乌鲁兹导演的同名电影为核心分析对象，本文论证：拉乌鲁兹的所有手法——超长叠化、无人空镜、虚空错位的声场——都是用推送时间的材料，在推送时间的缝隙里，反向标定了摸索时间缺席的那个空位。他没有、也不可能用影像复现摸索时间本身；但他的影像以自身推送时间的极限延展，让观众清晰地意识到了“有一种更隐秘的时间质感，留在了那些印刷文字的后面”。本文进一步将这一分析推衍至意识流文类的普遍改编处境，并诚实讨论摸索时间概念的边界：它确需接收者的主动配合与身体协同，一个在阅读中走神或跳读的读者，的确会丧失操作时间——但这非但不削弱概念的效力，反而揭示了它与推送时间的又一层本体论差异：它可以被拒绝，而推送时间无法被拒绝。本文最终给出这一判断的证伪条件：若一种交互式影像媒介能允许观众以可控流速、可逆方向与可调视点的方式进入意识流影像，且该控制过程的内部身体感受

在其流畅度与自主感上比肩默读时内部语言的自然运作，则本文所谓“不可通约”将被推翻——因为到那时，影像也将拥有摸索时间。

一、引言：一部从未被“改编”的小说

在电影改编史上，少有作品像《追忆似水年华》这样，在被赋予崇高经典地位的同时，又被普遍认为“不可能被改编”。这个判断的普及程度，几乎与小说的知名度同步。从小说第一卷出版至今逾百年，真正敢于将其完整搬上银幕的尝试屈指可数，而每一次尝试——无论导演多么杰出——都伴随着一种奇怪的评价结构：批评者承认电影在局部上的美感与用心，但几乎无一例外地加上一个“但是”——“但它不是普鲁斯特”。观众走出影院时的那种欲言又止的缺憾感，似乎成了这部小说改编史的固定注脚。

仔细检视这些判断的理据，会发现它们大多停留在同一种解释范式的不同措辞之中：小说太长，电影必然压缩；意识流无法被拍出来，内心独白一旦被念成旁白就显得笨拙；文字的暗示性与影像的确定性之间存在不可逾越的鸿沟。这一范式最经典的表述来自乔治·布鲁斯通的《从小说到电影》（1957）：小说是“概念性”的，电影是“感知性”的，两者分属不同的审美河流，改编因此必然是创造性的转译而非逐字逐句的誊写。

这个范式在解释一般文学改编时确实有效，但它在面对普鲁斯特时暴露出一个隐蔽的裂缝。因为普鲁斯特的文字所制造的体验，从来不是一个可以被概括为“概念”或“内容”的东西——它不是一个“关于时间流逝”的主题、不是一个“关于记忆”的命题、不是一个可以被提炼出来的“故事”。它是在阅读行为本身的时间推进中，在读者自己的身体内部，被逐字逐句地“发生”出来的。用布鲁斯通的框架去分析《追忆似水年华》的改编，就像用“翻译”去讨论一段舞蹈的“改编”——你从一开始就假定了有一个可以被独立出来的“意思”在两种媒介之间流转，但普鲁斯特的文字，它的“意思”就长在它自身的运作方式里，长在读者用自己的身体去跑通那些长句的那个不可替代的动作里。

本文试图把这个被绕开的问题推到前台。核心判断是：普鲁斯特的文字与拉鲁兹的影像，不是在“描述同一段回忆”时的两种不同工具选择，而是在接收者的身体里生产了两种完全不同的时间进程——“摸索时间”与“推送时间”。前者赋予接收者一种特殊的控制权：不是对体验流的外部干预（如暂停、拖拽、倍速），而是在体验流内部、以身体的无意识节奏参与时间的生成——读者的默读停顿本身就是摸索过程中的一次迟疑，而非从外部打断体验。后者则将时间的流速与方向完全锁定在发送者手中，接收者的身体动作无法进入时间流的内部。这不是媒介“表现力强弱”的差异，而是在本体论层面划开了一道不可通约的裂缝——不是因为影像太笨拙，而是因为阅读普鲁斯特时，那个最要害的意义生成机制，恰好安放在了影像够不到的那一侧：不是够不到内容，而是够不到那个“由接收者用自己的身体在体验流内部亲自操作”的动作本身。而影像媒介的材料属性——每一帧作为独立的空间化切片，其连续流动依赖于外部机械的传动——从根基上封死了接收者实时参与时间生成的可能。这个从“结果解释”（放映机锁死）向“机制解释”（帧本体论）的深化，将是本文论证的核心推进之一。

二、既有解释的检讨：为何传统范式停在门外

在展开本文的核心论证之前，有必要对既有研究中的主要解释路径做一个简要的定位与检讨。不是为了驳倒它们，而是为了说清：它们为什么走到了“翻译障碍”这个答案就停了下来，它们共同绕开了什么，以及本文所选择的路径究竟在哪个点上与它们分道扬镳。

围绕《追忆似水年华》的改编，批评的焦点通常集中在两类问题上。其一，叙事的被简化。原著七大卷、逾百万字的体量，被压缩成两个多小时的电影，人物的心理纵深、回忆的层层嵌套、沙龙世界的复杂社交网络，必然被砍削成一个个可以辨认的“情节片段”。其二，意识流的被外化。普鲁斯特笔下的意识流动，发生在叙述者主体的内部——一切外部事件都经过了感知、记忆、联想的多重折射才抵达读者。而电影镜头天然是“外向”的：它呈现事物的表面、空间关系、人物的行动与表情。当这种外向的媒介试图表现一种内向的意识状态时，它只能借助于旁白、闪回、慢镜头等约定俗成的“心理化”手法，而这些手法在评论者看来，往往显得笨拙或浅表化。

这些批评抓住了改编行为中的真实困难。但它们的解释力止于“技术障碍”的层面。它们说的是：文字能做到的事情，影像做不到。但它们没有追问一个更根本的问题：文字究竟是怎么做到的？那种被我们含糊地称为“意识流体验”的东西，在读者身体里究竟是怎么被生产出来的？如果我们不把这个问题拆解清楚，我们就永远只能用“影像无法表现内心活动”这类笼统的判词来描述这场改编，而永远无法说清——拉鲁兹的这部电影，究竟是在“不够成功”的意义上遭遇了困难，还是以这种特定的处理方式，完成了另一件事。

另有一种看法，来自现象学美学传统，试图绕过忠实范式的困境，将问题引向时间的本质。这一传统的核心论点是：普鲁斯特作品的力量在于一种“时间的空间化”——通过记忆将已经消逝的时间重新固定在可感的形式中。在这一框架下，电影似乎反而比文字更有优势：电影天然是时间的艺术，它可以用镜头时长、节奏、重复、慢放直接塑形时间的质地。巴赞在《电影是什么？》（1958-1962）中盛赞长镜头与景深镜头，认为它们尊重了现实时空的完整性，让观众能够在完整的时空体中自由发现意义。塔尔科夫斯基更是在《雕刻时光》（1986）中明确提出，电影独特的艺术力量不在于剪接，而在于在单个镜头内部“雕刻”时间的质地，让观众感受到时间的重量。

但在进入这一传统之前，还有一个更激进的理论资源需要被正面回应——德勒兹的“时间-影像”。德勒兹在《电影1：运动-影像》（1983）与《电影2：时间-影像》（1985）中提出，战后现代电影的一个根本转变，是从“运动-影像”（时间被挤压为运动的附属尺

标) 转向“时间-影像”——影像不再通过运动间接呈现时间, 而是让时间本身直接成为可感的东西。时间不再是串联镜头的尺度, 而是镜头内部直接呈现的质料: 记忆、梦幻、幻觉、错位的时间层(过去与现在的并存、当下的尖点与过去的潜在面) 构成了影像的书写对象。德勒兹甚至直接讨论普鲁斯特, 认为《追忆似水年华》的时间结构——从非自主记忆到本质的揭示——与时间-影像的机制高度同构。

从表面上看, 德勒兹的“时间-影像”似乎已经触及了本文所要讨论的核心: 影像能否呈现某种特定的时间体验? 而且他的回答是肯定的——影像不仅能呈现场景, 还能直接呈现时间本身。这构成对本文“不可通约”论点的最强理论攻击之一。

但仔细审视德勒兹的论述, 会发现一个关键的分野。德勒兹所讨论的“时间”, 始终是影像内部的时间结构——过去层与当下层的共存、现实与潜在的循环、时间-晶体的自我建构。他的整个分析框架预设了同一个东西: 这些时间结构是由导演通过对影像材料的组织(蒙太奇、镜头调度、声音错位) 在影像内部“建构”出来的, 而观众的任务是“接收”和“辨认”这个已经完成的时间建构。德勒兹从未讨论过——事实上, 他的整个哲学框架并不关心——观众的身体动作是否参与了时间结构的生成。对他而言, 时间-影像是一个已经完成了的、可以被分析的对象, 而非一个在接收者的身体里正在被“做”出来的过程。正是在这个意义上, 德勒兹的时间-影像仍然是推送性的: 导演用推送时间的材料建构了一个关于时间的复杂思想-影像, 并将它推送给观众。观众可以理解它、被它击中、甚至被它改变——但观众不能用自己身体的时间节奏去参与生成这个时间-影像本身。德勒兹切开了“时间是否可被影像直接呈现”这个辨别面——他证明了可以。但他没有触及另一个辨别面——“这个被呈现的时间, 是由发送者预先锁定好推送给接收者的, 还是由接收者用自己的身体动作实时生成的”。后一个辨别面, 恰好是本文要切开的那道缝。

由此可以看清既有讨论共同绕开的东西。无论是忠实范式、现象学框架(巴赞、塔尔科夫斯基), 还是德勒兹的“时间-影像”理论, 都共享一个从未被正面质疑的前提: 它们默认读者接收到的“体验”是一个可以被描述的、已经完成了的内容实体——或为“意识流”、或为“时间的绵延感”、或为“记忆的层叠结构”、或为“时间-影像”——然后问, 影像能否“复现”这个内容。这个前提太自然了, 自然到我们很少去想它的代价: 它让我们始终在“内容-翻译-复现”的单轴线上讨论改编, 却从未追问——如果那个体验从来不是一个“内容”, 而是一次由接收者自己的动作所执行的“操作”呢? 如果那个体验的要害, 不在于它“是什么”, 而在于它是“谁做的”——是读者用自己的身体摸索出来的, 还是导演用摄像机替你摸索好之后推送给你的?

这正是本文要撬开的那道缝。

三、重判要害: 从“表现”到“主权”

既有解释的困境, 源自它们始终在问同一个问题: 影像能不能“表现”文字所表现的那种时间感? 这个问题把改编的困难预设为两种媒介在“表现力”上的不对等。但本文要论证的是, 《追忆似水年华》的改编困境根本不落在“表现”这个维度上。它落在另一个更根本、却从未被正面命名的维度上: 时间控制权的分配——不是“谁能改变内容”的互动性, 而是“谁的肉身动作本身就是意义发生的条件”。

3.1 普鲁斯特的句子在被阅读时发生了什么

让我们回到最低处——一个读者正在读普鲁斯特的那个时刻, 他的身体在做什么。

他的眼睛从左向右移动, 在分号处暂停不到一秒, 在破折号处稍微延长, 在逗号密集排列的那三四行里, 他的默读语感自动加速, 然后在句号来临的那一刻——那口气终于松了。他的手指可能正捏着前面读过的那一页, 因为十几页前出现过的一个细节, 此刻又在记忆中模糊地浮现, 他想翻回去比对。他停下来, 合上书, 在脑子里把那两个细节并置了一会儿, 又重新翻开, 继续往下读。

这个过程之所以重要, 不是因为它是“文学阅读的普遍特征”, 而是因为在这普鲁斯特这里, 这个过程本身就是意义的唯一发生地。普鲁斯特笔下的叙述者马塞尔并不是在向读者报告一个已经完成的回忆——他是在读者眼前、在读者的阅读时间里, 直播那个回忆被“想起来”的动作。一阵气味触发了一个模糊的熟悉感, 他不确定这是什么, 开始试错——是那次在贡布雷吗? 不对。是巴尔贝克? 也不是。然后, 在几次失败之后, 一个突然的来临: “是的, 就是那一次。我全都想起来了。”

这个摸索结构——触发、不确定、试错、折返、突然命中——是普鲁斯特叙事的最基本单元。而它之所以能强效地运作, 不是因为它被“描写”得多生动, 而是因为读者用自己的默读速度、停顿、回翻, 在自己的身体里复演了同一个摸索节奏。读者的眼球在那个长句的逗号与分号之间加速、减速、停顿、跳回去重读的那几秒——那就是马塞尔在意识中摸索的那几秒。读者的时间与叙述者的时间, 在这个动作中重合了。马塞尔在找他的过去, 读者在找这个句子的句号——两个人的摸索, 用的是同一种身体动作: 在时间中向前摸索, 不知道自己还要走多久, 但知道自己必须亲自走完。

3.2 电影在放映时发生了什么

现在让我们换到另一个场景: 一个观众坐在电影院里, 观看拉乌鲁兹(1999)的《追忆似水年华》。

银幕上出现马塞尔的脸部特写——他闭着眼睛，躺在昏暗的巴黎公寓里，百叶窗渗进的条纹光在他脸上缓缓移动。这个镜头持续了相当长的时间。然后，一个漫长的叠化开始了：马塞尔的脸慢慢化入童年贡布雷卧室的壁炉火光。两个时空在同一帧画面中共存了六七秒钟。观众被这段叠化的美所打动——旧时空将去未去、新时空将来未来的悬置感，与失眠时意识在几个不连属的记忆碎片之间漂浮的状态，形成了一种精确的视听对应。然后是空镜：一段无人走廊，半掩的窗户，白色窗帘被微风吸起又落下。音轨上有一架钢琴在弹奏一段模糊到几乎不可辨认的曲子——旋律不完整，延音很长，像一段被水泡过的音乐记忆。整个段落没有一句台词，没有叙事推进。观众被这段影像的美所打动。

但观众能在某一个瞬间对放映机说“停一停”吗？不能。观众能在被那道光打动的时候，让它留在银幕上，自己在这个画面里再停留十秒吗？不能。一秒二十四格，不增不减，像一条不容许你在任何一处下船的大河，推着你走。观众可以被打动，但打动他的那段影像的时间，不是观众自己摸索出来的——它被推送过来的，推送的节奏在观众入场之前就已经锁死在胶片或数字文件里了。观众进入影院，把自己放在一张椅子上，就等于签署了一份无偿让渡时间控制权的契约：接下来两小时，我的时间进程由你来定。

3.3 摸索时间与推送时间

现在，这两个场景之间的差异，可以被精确地命名了。

在阅读普鲁斯特的场景里，时间的流速、方向、停顿、折返——这些决定着“体验如何被发生出来”的参数——由读者用自己的身体动作操控。但必须立刻澄清这个“操控”究竟是什么意思，因为它太容易被误读了。它指的不是读者有意识地去“调控”自己的阅读——不是“我先停三秒想想，然后再往下读”——而是读者在顺着句法向下走时，他的身体自动生成的那些微节奏：眼球在某一个分号上停了几分之一秒，手指捏住前面的书页准备回翻，默读的语感在一个长定语中自然加速。这些动作之所以是“摸索”而不是“界面操作”，是因为它们不是从外部干预体验流，而是体验流本身的有机组成部分——你的停顿本身就是摸索过程中的一次迟疑，你的加速本身就是记忆中突然浮现一个线索时的那种兴奋的身体应答。本文把这种接收者用自己的身体动作在体验流内部参与生成时间进程、且这种参与本身就是意义的有机部分的模式称为“摸索时间”。[1]

在观影场景里，这些参数在观众进入之前就已经被导演、剪辑师、放映机锁定完毕。观众只能在这个已被锁定的时间结构中接收它，而无法用自己的身体动作去改变它的流速、方向与节奏。本文把这种体验的时间进程由发送者预先锁定、接收者只能在此锁定结构中接收的模式称为“推送时间”。

摸索时间与推送时间，不是两种“时间感”，而是两种“时间主权的分配方式”——更精确地说，是两种“控制权行使方式的本体论差异”。它们回答的不是“你感受到了什么样的时间”，而是“你的身体动作本身是否构成了这段体验的时间生成机制”。前者是接收者身体在体验流内部的参与——读者不仅接收体验，还用身体的微节奏共同生成了体验的时间质地。后者是发送者对体验流时间结构的预先锁定——导演操控着体验的时间进程，观众的身体动作无法进入推送到面前的这条时间流内部，身体只能对影像做出反应（感动、叹息、屏息），但这些反应发生在影像之外，并不参与构成影像本身的时间绵延。

这一区分，直接解释了为什么既有解释始终无法说清《追忆似水年华》改编困境的要害。既有解释问的是：影像能不能“表现”文字所表现的时间感？它们在“内容”的层面打转。但普鲁斯特的文字，其最要害的意义生产机制，根本不长在“被表现的内容”上，而长在“接收者用自己的身体动作在体验流内部参与时间生成”这个动作本身。这个动作，不是影像“表现力不够”的问题，而是影像在其主流放映形态中，在结构上就把身体参与的可能性收走了。电影改编《追忆似水年华》的终极困难，不是“翻译障碍”，而是“主权冲突”——导演想要把时间体验的梭子交还给观众，但放映机已经把梭子铆死在了自己的齿轮里。

四、普鲁斯特的句子：作为摸索时间的发生装置

有了摸索时间与推送时间的区分，我们就可以退回到最低处，重新看普鲁斯特的句子是如何制造那种特殊的阅读体验的——不是为了兑现它的“文学价值”，而是为了用它作为一个可解剖的发生装置，看摸索时间是如何在读者的身体里被激活的。

4.1 长句的运作：摸索的直播

拆开一个典型的普鲁斯特长句。它的推进通常遵循这样的节奏：先有一个感官触发——一阵气味、一段钢琴声、窗帘缝隙透进的黄昏光线；紧接着，一个不确定的辨认开始运作——“这让我想起什么，但我说不清是什么”；然后是一个探索性的推演——“是不是那次的贡布雷，姑妈给我那块小蛋糕的下午？”；但立即接上一个否定——“不对，不是贡布雷，时间还要更早，地点也不是那个房间”；随后是一个跨时间的跳跃——“也许是在巴尔贝克的那个雨天？不，也不是……”；最后，在几次试错和折返之后，一个突然的收拢来临——“是的，就是那一次。我全都想起来了。”

这个过程之所以给人强烈的“意识正在流动”的感觉，不是因为它在“描写”意识流，而是因为它在“做”一件事——它在直播一个回忆被“摸索出来”的动作。摸索是不确定的，需要试探、撞墙、折回重来。摸索是耗时的，不能省略中间的失败路径，因为每一次失败

都在为一个最终的成功积蓄张力。摸索是内在于身体的——它不是一个人站在讲台上向听众报告“我回忆起了什么”，而是一个人独自在黑暗中伸手向前，不知道会碰到什么。

4.2 句法对身体的强制：机制而非印象

这里必须正面迎击一个对本文论证的深层质疑，它直接关系到摸索时间概念能否立住：凭什么说普鲁斯特的句法“迫使”读者用自己的身体去复演摸索，而不仅仅是在读者心中唤起一种“好像我在摸索”的印象？两者之间有本质区别——前者是生成层面的事实（摸索时间被激活），后者是现象学的感受（推送时间制造了摸索时间的错觉）。一个精致的推送时间产物完全可能让接收者产生“我在亲自摸索”的错觉，正如一部拍得好的攀岩电影可能让观众手心出汗，但观众的手毕竟没有真的在岩石上寻找着力点。

要回答这个质疑，需要从认知机制上澄清普鲁斯特长句的运作原理。当代认知语言学与阅读心理学的研究揭示了一个关键事实：默读并非抽象符号的被动解码，而是一种涉及发声器官的微细运动、听觉想象的准激活以及工作记忆持续刷新与整合的肉身行为。阅读时，读者的喉部肌肉会以极微弱的幅度随着句子的韵律紧张与松弛，默读语感在句法的牵引下自动分配注意力的时间节奏——逗号与分号形成的短停顿、破折号引入的插入中断、跨行延续造就的期待与悬置，这些句法特征并不只是“提醒”读者某处应该停顿，而是直接塑造了读者处理文本时调用注意力的时间结构。

普鲁斯特的句法恰恰是把这种机制推到了极限。一个典型的普鲁斯特长句之所以不可能被“一眼扫过”，不是因为它的词汇生僻，而是因为它的句法结构不允许读者提前预测句子的终点。从句套从句的嵌套结构、在常规语法位置插入的漫长定语、分号串联的多重并列却彼此否定的推测——这些设计共同制造了一种认知上的“不可提前闭合”。读者必须跟随句子一步一步往下走，因为只要他停下来试图提前合成一个完整语义，他就会发现这个语义在下一个逗号之后立刻被修正或推翻了。譬如那个著名的“小玛德莱娜”段落，看似是一段关于糕点滋味的描述，实则句子的推进本身就是一个逐层剥开记忆的过程：句子先从当下的滋味开始，然后滑入不确定的辨认，再退回到过去的某个模糊场景，接着通过自我修正递进到更早的时空，最终才在句末将那个记忆完整托出。读者在读到句号之前，无法确认这个句子最终要抵达哪里——他唯一能做的，就是跟着句子的节奏，在自己身体里一步一步地复演这个从模糊到清晰的摸索推进。

由此，本文所论述的“强制”，并非一种神秘的美学力量，而是一种可以由认知机制解释的操作必然性：要理解这个句子，读者别无选择，只能用自己的身体——喉部的微动、眼球的停顿与回跳、工作记忆的持续刷新与纠错——去亲自执行一遍句子所描述的那个摸索动作。这里的要害在于，摸索的动作不是被句子“唤起”的一种联想，而是被句子“强加”的一种认知操作的唯一路径。读者当然可以走神，可以跳过，可以半途放弃——但读者无法用“不摸索”的方式读懂这个句子。如果他想读懂，他就必须摸索。于是，摸索就从“被文本所描述的内容”变成了“读者与文本之间实际发生的肉身关系”。这正是生成分析与现象学的分界线：现象学描述告诉你读者感到了什么，而生成机制分析告诉你这个“感到”是通过什么操作、在什么条件下被生产出来的。

4.3 一个可检验的反事实推论

由此可以得出一个可检验的反事实推论，以进一步加固这个判断：如果你把普鲁斯特的那个长句的全部语义内容保留，只把句法改写为短句组合体——主语在开头，谓语跟在后，状语收尾，每一个推测都装进一个独立的短句，用“首先”“其次”“最后”串联——那么受过同等文学训练的读者在阅读时所报告的那种“被卷入一场摸索”的体验强度，将出现系统性的显著下降。下降的原因，不是因为“信息”减少了（信息完全保留），而是因为摸索时间的发生装置被拆除了：读者不再需要用身体去复演一次摸索过程，他只需要接收一个已被整理好的回忆叙述。摸索时间坍塌为推送时间，体验的质地随之改变。

这个推论并非单纯的修辞假设。它指向了一种可操作的实验设计：双盲条件下让两组读者分别阅读句法改写版与原版，测量其阅读时长分布、回跳频率以及对“我正在亲自经历一场摸索”这一陈述的同意程度评分。如果实验结果显示无显著差异，则本文的核心论证——普鲁斯特句法的认知强制力——将被证伪。这种可检验性，正是摸索时间概念区别于“文学鉴赏式描述”的关键所在。

4.4 摸索时间的三个必要条件

从普鲁斯特这个案例中可以提炼出摸索时间的三个必要条件，它们在逻辑上相互独立，在事实上又必须同时在场：第一，接收者必须拥有在体验流内部调控时间进程的身体能力——在阅读中，这是默读速度、停顿、回翻、合页思索，且这些动作本身就是体验流的有机组成部分，而非从外部对体验的打断；第二，材料本身必须在结构上允许时间进程被接收者的身体动作实时参与——文字的线性但非锁定时序的模式天然满足这一点，因为文字并不规定读者在每一个词上必须停留的准确时长；第三，体验的核心意义必须长在“亲自摸索”这个动作本身，而不是长在被摸索的“内容”上——普鲁斯特的“寻找失去的时间”，恰恰是一个“只有亲自摸索才能找到”的动作，任何替你摸索的人，都在取消时间被找到的可能。

这三个条件同时满足时，摸索时间在接收者身体里被激活。任何一个条件缺失，摸索时间就坍塌为推送时间。

五、镜头的推送时间：控制权的结构性锁定

现在，镜头出场了。

5.1 镜头的本体论姿势：帧的预编与时间生成的封死

摄影机这个装置有一个本体论姿势——它必须被安放在一个具体的空间位置，以一个具体的光学角度，框取一个具体的对象，并持续一段具体的时间。这个姿势，每一次，都在做同一件事：把弥漫的场，凝缩成可框取的物；把可以自由游走的感知，锁定为一个已经被选择过的视点；把可以自我操控的时间，封进一段固定时长的胶片或数字文件里。

在文字中，一阵气味、一段钢琴声、一片黄昏光线可以同时“到访”读者的意识，不需要被排列成先后次序。读者可以在读到某个分号时停下来，让这几种感觉在自己的意识里自由弥散一会儿，然后再继续往下读。但在镜头里，你必须拍。而拍，就意味着在某一时刻做出一个不可撤回的选择：把摄影机放在这里，以这个角度，框取这个对象，并持续这固定的时间。这个选择一旦做出并锁死在胶片或数字文件里，观众就失去了用自己的注意力去重新分配这些感知要素的权力——或者说，更根本地，失去了用自己的时间节奏去触碰这些感知要素的权力。

但是，如果只讲到这里，我们仍然停留在结果描述的层面：放映机锁死了时间进程，所以观众无法操控。这个描述本身是正确的，但它没有回答一个更深的问题：为什么影像从材料层面就排斥接收者的实时时间参与？为什么文字可以天然地成为摸索时间的介质，而影像不行？答案必须深入到影像的“帧本体论”。

影像的最小构成单元——帧——是一个完整的、给定的空间化切片。每一帧在拍摄完成的那一刻，就已经被锁死在一条预编的时间轴上。帧与帧之间的关系，不是像文字的词与词之间那样依赖接收者的解码动作去“缝接”——词的语义需要在读者的默读语感中被逐字激活、逐句整合，这个“激活”与“整合”本身就是接收者身体动作的参与空间；而帧与帧的衔接，则是由一个外部机械（放映机、播放器）按照预编的速度自动完成的。文字符号的线性流动与语义的实时生成之间，存在一个必然由接收者的身体来填补的缝隙——你的阅读速度、你的停顿位置、你在哪个词上突然联想到前面的某个词并回翻过去，这些都不是文本能够预先锁死的。而影像，在帧的层面就已经关闭了这个缝隙：每一帧长什么样、每一帧持续多久、帧与帧以什么速度衔接——这些参数在拍摄与剪辑阶段就已经被彻底锁死。影像的时间之流是一条严丝合缝的自动传送带，它不给接收者的身体动作留任何“缝接”的空间。

这就解释了为什么长镜头——无论内部多么绵延、多么连续——仍然无法成为摸索时间的介质。长镜头解除了蒙太奇对时间的切碎，但它没有、也无法解除帧层面的预编锁定。一个长达十分钟的镜头在每一帧上仍然是预录的，它不回应接收者的任何身体动作。观众不能用自己喉部的微动去稍稍延长那道光在银幕上的停留，不能用自己眼球的回跳去把那棵在风中晃动的树重新看一遍。影像的材质属性——作为预编帧的有序排列——从根基上封死了接收者实时参与时间生成的可能性。而文字天然不具备这种“帧”的预编性：文字只是一串符号，符号之间的时间节奏完全由读者的身体动作在解码过程中实时创造。这就是为什么摸索时间是文字的天然产物，而对影像来说则是必须通过激进的交互技术设计才可能实现的未来条件。

5.2 长镜头为何无法解除推送时间的核心约束

在此基础上，我们可以更精确地回应来自巴赞和塔尔科夫斯基的挑战。

巴赞（1958-1962）盛赞长镜头与景深镜头，认为它们尊重了时空的统一性，让观众在完整的时空体中去自由发现意义，而不是被蒙太奇割裂的碎片告知一个预成的意义。塔尔科夫斯基（1986）更是在《雕刻时光》中明确提出，电影独特的艺术力量不在于剪接，而在于在单个镜头内部“雕刻”时间的质地，让观众感受到时间的重量。

这是对本文“推送时间”论点的有力攻击。如果长镜头真的能够在影像内部让观众像阅读时那样自由地分配自己的注意力与时间节奏，那么本文所说的“不可通约”就可能只是一个特定电影风格的局限，而不是影像媒介的结构性约束。

我们必须诚实地审视这个攻击。一个长达十分钟、内部有复杂的人物调度、光线变化、焦距推移的长镜头，确实在最大程度上接近了时间的连续性。它解除了短镜头蒙太奇的那种“粒子加速感”，让观众从被切碎的时空中被解放出来，回到一段完整的时间之流中去。在这个意义上，长镜头向摸索时间逼近了一步。

然而，长镜头并没有、也无法解除推送时间的核心约束：时间的控制权——即用自己的身体动作实时参与时间生成的可能性——仍然握在导演手中，并未让渡给观众。巴赞和塔尔科夫斯基讨论的，是影像内部的时间质地问题——镜头内的时间是连续的还是断裂的，是浑整的还是被蒙太奇切碎的。而本文讨论的，是影像与观众之间的时间权力分配问题——观众能否用自己的身体在体验流内部参与时间生成。这是两个不同的本体论平面。一个长镜头的内部时间再连续、再绵延，只要构成它的每一帧仍然是预录的、不回应接收者身体动作的，只要观众无法让那道光在银幕上多停留一会儿，它就在时间控制权的维度上仍然是推送的。巴赞和塔尔科夫斯基切开了“连续与断裂”这个辨别面，而摸索时间与推送时间切开的是另一个辨别面——“可身体参与与不可身体参与”。两个辨别面互不抵消，也互不覆

盖。[2]

用一个简单的思想实验可以清楚地展示这一点。假设你把塔尔科夫斯基的长镜头做成一个视频文件，放在一台不允许暂停、倒退与倍速的播放器上播放，观众感受到的是一段被推送的、内部绵延的时间。然后你再把它放在一台允许观众随时暂停、倒退、倍速的播放器上，观众仍然不能因此获得摸索时间——因为观众拖拽的是播放器的时间轴，不是影像内部那个被导演雕刻好的时间的肌理。你在暂停键上按下暂停，和你用默读的节奏在那个分号上停下来，是在完全不同的意义上“操作”时间。前者的暂停中断了体验流，将你从体验中抽离出来——它是一个来自体验流外部的干预动作；后者的停顿是体验流内部的有机组成部分，你的停顿本身就是摸索过程中的一次迟疑——它是被体验流内部的意义张力所自然召唤出来的身体应答。长镜头可以把内部时间做得非常连续，但它无法把这种“你的停顿本身就是摸索的一部分”的可操作感交给观众——因为可操作感的前提是，材料本身在每一个微观的时间节点上都在回应你的操作动作，而长镜头的连续流动恰恰在每一个微观节点上都是预录的，它不回应任何东西。材料不回应，身体就无法参与。

5.3 超长镜头与弥散注意的代价

如果长镜头不能解除推送时间的束缚，那么超长镜头呢？沃霍尔那部八小时对着帝国大厦不动的固定镜头，或者一些录像艺术中长达几十小时的实时记录，不是几乎把“有限时长”这个约束取消掉了吗？在画廊展场里，观众可以随时走进走出，理论上可以自己决定观看的时长——这难道不正是向摸索时间靠近吗？

确是。但这一步靠近付出了什么代价？代价是叙事引力的消失。沃霍尔的帝国大厦没有叙事——它就是对着一栋楼拍了八小时。观众在这个作品面前的自由停留，不是阅读普鲁斯特时那种“被语言承载着的、有方向地向前摸索”的身体经验，而更接近于在窗前看风景时的弥散观望。弥散观望有它自己的美学价值，但它与普鲁斯特的摸索时间是两种不同的体验模式：前者没有摸索的方向性——你只是在弥漫的影像表层上自由漂浮；后者有摸索的方向性——你被句法的张力牵引着，虽然有自我操控的空间，但你的摸索始终在一个有方向的语言河床中推进。超长镜头把推送时间的“有限时长”这个约束拆掉了，但它同时拆掉了叙事引力；而普鲁斯特的文字之所以能同时容纳“摸索的方向性”与“操控的自主性”，恰恰在于它的句法结构同时提供了河床（叙事引力）与河水（读者操作）——它是“半受控”的：句法规定了你必须摸索，但句法没有、也不可能规定你在每一次迟疑中具体要停多久。

5.4 主权的分配与推送时间的结构上限

由此可以归结出一个更一般的判断：在任何媒介中，只要体验的时间进程——流速、方向、每一帧的持续时间——在接收者进入之前已经被锁定为一个不可被接收者的实时动作改变的固定序列，那么无论该媒介在“内容”层面表现得多么自由、多么绵延、多么逼近意识流的质感，它在时间控制权的维度上就仍然是推送性的。推送时间的结构上限，不是它“拍不出好内容”，而是它“交不出身体参与的可能”。

这就意味着，任何试图用推送时间媒介去复现摸索时间体验的尝试，都将面临一个不可跨越的悖论：它越用力去复现摸索时间的“感觉”，它就越是在用自己推送时间的材料去制造那个感觉——于是那个感觉越逼真，它就越像一个以假乱真的赝品；而一个赝品最成功的时候，恰恰是它最彻底地掩盖了原作唯一不可复制的那个东西——即“这个东西是由接收者自己的动作生成的”这一事实本身。拉乌鲁兹的天才，就在于他没有掉进这个悖论。他没有试图用推送时间去制造摸索时间的逼真赝品。他做的事，是另一个方向的。

六、拉乌鲁兹的解与不解：在推送时间的缝隙里标定摸索时间的空位

有了摸索时间与推送时间的区分，我们现在可以重新进入拉乌鲁兹的电影。它的真正价值，不是“成功地改编”了什么，而是以推送时间的极限延展，反向标定了摸索时间不可让渡的位置。[3]

6.1 现场解剖：开场失眠段落的三种手法

让我们走到“案发现场”去，具体地看影片开场约二十五分钟处，叙述者马塞尔在巴黎公寓里半夜失眠的那段戏。这段戏在叙事功能上承担着整部电影最难的任务：在没有任何外部事件推进的情况下，让观众进入叙述者内心的弥漫状态——那种半夜醒来时不知道自己是誰、所有记忆都在朦胧中漂浮的感觉。

拉乌鲁兹的处理，是逐层叠加三种技术，每一种都围绕着同一个目标：在推送时间的结构内部，制造出一种暂时悬置叙事推进的区域，让推送时间的推进性在短时间内被拉伸到极限。

首先是叠化的延长时间。段落开始于马塞尔的脸部特写——他闭着眼睛，枕头上，昏暗的光线从百叶窗渗进来，在他脸上留下细密的条纹。这个镜头持续了相当长的一段时间，然后——没有剪切——他的脸开始慢慢化入另一个画面：童年时代在贡布雷的卧室，壁炉上跳动的小火苗。这个叠化持续的时间异常地长，大约六到七秒。在这几秒钟里，两种完全不同的时空在同一帧画面上共存。传统叠化作为一

种时间省略标记，通常在两到三秒内完成过渡，观众的意识会被干净地从旧时空带到新时空。但拉乌鲁兹把这段重叠区拉长到六七秒，其效果不是“快速过渡”，而是“悬置”：观众不知道该把自己锚定在哪一个时空——旧的那个还没走，新的那个还没来。这个悬置，在推送时间的材料内部制造出了一种不确定感，它逼近了失眠时意识漂浮在几个不相连属的记忆碎片之间的那种状态。

其次是空镜的弥散堆积。在这个长叠化之后，贡布雷卧室的镜头又持续了一段时间，然后画面再次叠化为一个无人的过渡镜头：贡布雷老宅的楼梯转角，阳光从一扇半掩的窗户斜照进来，空气中浮动着细微的尘埃，镜头一动不动地停在这里。然后同样的手法被重复了一次：楼梯转角的画面化为一条无人的走廊，又一扇半开的窗户，白色的窗帘被微风轻轻吸起又落下。这段空镜加起来近半分钟，期间没有台词，没有旁白，没有任何叙事推进。它的作用不在叙事层面，而在感知层面：它让观众注意力从“看一个故事”的任务中暂时释放出来，转入一种没有明确目标的弥散注意状态。而弥散注意——那种没有固定焦点、让各种感觉随机来访的感知姿态——恰恰是普鲁斯特的诗人在追忆时面对世界的方式。拉乌鲁兹不是在拍“他看见了什么”，他是在用推送时间的材料，暂时松弛了推送时间自身的叙事推进性。

最后是声轨的虚空错位。这一段落的声轨不是同步于画面的。在马塞尔脸部的特写过程中，音轨上有一架钢琴在弹奏一首模糊到几乎不可辨认的曲子——不是旋律清晰的演奏，而是像一个音乐记忆被水泡过之后的样子，有着大量的延音和不完整的乐句。然后，当画面进入贡布雷的叠化段时，钢琴声忽然被一阵风吹树叶的沙声所覆盖——但这个沙沙声不是自然界的原声录音，而是被拉长、放慢、混响加重之后的半抽象声响。当画面最终切回到马塞尔的脸部特写时，钢琴声和树叶声同时消失，代之以完全寂静。这一连串的声轨处理制造的是一种听觉上的“半在场”——声音好像来自某个确切的源头，又好像来自一个人的记忆深处。它们不锚定于任何一个画面中的发声物，而是漂浮在整个序列的上方，像一层薄雾。这种错位的声轨，在推送时间的框架内创造了一个没有被叙事占满的、可以让接收者的弥散注意力短暂寄存的空间。

6.2 “场”：摸索时间缺席的标定，而非仿冒

这三层技术——叠化的延长时间、空镜的弥散堆积、声轨的虚空错位——合在一起，做了同一件事：在推送时间的结构内部，制造出了一种短暂的、脆弱的区域，在这个区域里，推送时间自身的叙事推进性被暂时松弛，观众被允许短暂地进入一种接近弥散注意的状态。但这绝不是再现摸索时间，更不是在仿冒它。摸索时间的核心要件是接收者用自己的身体动作在体验流内部参与时间生成——拉乌鲁兹的观众在任何一帧上都不拥有这种能力。他所做的，是用推送时间的材料，在推送时间的缝隙里，让摸索时间的某种表层特征——弥散注意——短暂地浮现了一下。

但恰恰是这个短暂浮现之后的迅速消失，完成了一个更重要的动作：它标定了摸索时间缺席的那个空位。拉乌鲁兹的观众在那段叠化与空镜中尝到了一种阅读普鲁斯特时才会持续拥有的自由弥散的感觉——然后，一个具有明确叙事指向的镜头切入，这种感觉就被收回去了，观众重新被拉回推送时间的河床。这个“被收回”的体验，比任何理论论证都更有力地让观众意识到：有一种东西，刚才我短暂地触到了它的边缘，但它不在这里，它留在那些印刷文字的后面。拉乌鲁兹没有用影像复现摸索时间，但他用影像——用推送时间自身的极限延展与对自身叙事推进性的暂时松弛——反向标定了摸索时间的位置。标定一道边界，有时候比越过它更困难，也更诚实。这同时也意味着，拉乌鲁兹的电影不是一次“改编”，而是一次“反改编”：它不是试图把普鲁斯特的作品变成电影，而是用电影这种推送时间的媒介，去照亮文字这种摸索时间的媒介究竟在接收者身体里做了什么事——而那件事是这部电影本身无论如何做不到的。

七、推衍：意识流文类改编的普遍处境

本文至今一直以《追忆似水年华》为唯一分析案例。一个很自然的问题是：摸索时间的不可让渡，究竟是这部小说因其极端风格而触发的特殊困境，还是所有以意识流为构造原则的文学作品在面对影像改编时都会遭遇的结构性约束？答案的轮廓，可以通过将普鲁斯特与另外两部意识流经典——《达洛维夫人》与《尤利西斯》——并置而清晰地浮现出来。

伍尔夫的《达洛维夫人》（1925）同样以意识流推进全书，但她的意识流形态与普鲁斯特有着微妙而关键的差异。伍尔夫的句子虽然也讲究节奏，但她更依赖视点在多个意识中心之间的自由切换，而非单个意识在长句内部的漫长摸索。1997年的同名电影改编采用画外音旁白、叠化时空跳跃和突然的音乐变奏来转译这种意识流动，这些手法在局部制造了某种“流动感”。但如果把这部电影所制造的体验与阅读原著的体验进行严格对比，会发现一个根本的差异依然顽固地存在：在阅读中，读者自己的注意力在文字波涌的引导下，以自身的节奏连续游走于伦敦街头的感官表层与人物内心之间——这个游走的节奏有一部分是由伍尔夫的句法暗示的，但也有一部分是由读者自己的注意力飘移和停顿共同决定的；而在观影中，观众的注意力始终沿着导演已经规划好的路径前进——导演已经替观众锁定了从克拉丽莎·达洛维的内心切换到塞普蒂默斯的内心、再切换到彼得·沃尔什的内心的时间节点，观众能做的，只是在已被锁定的时间结构中接收这个转换。摸索时间的三个必要条件在《达洛维夫人》的阅读中同样全部在场，但在电影改编中同样全部缺席。

乔伊斯的《尤利西斯》（1922）是另一个更极端的案例。它至今没有被改编成一部主流叙事电影，仅有几部极尽实验性的影像作品试图勾勒它。有意思的是，这些实验作品几乎没有一部试图去“拍”乔伊斯的意识流——它们更像是把乔伊斯的文本当作声音的素材、视觉的触发器，做成了接近于展览装置或视频诗的东西。这恰恰从反面印证了本文的论点：当一部意识流小说把文字的摸索时间推到了《尤利

西斯》那样近乎完全依赖语言本身的音乐性与多层指涉的极端状态时，任何用推送时间去仿冒摸索时间的企图都会立刻显得滑稽可笑，于是聪明的创作者直接放弃了“改编”的姿态，转而做了另一件事——用影像去“回应”文本，而非“转译”文本。

由此浮现出一个更大的判断，它超出了普鲁斯特这一个案，指向意识流文类的普遍处境，但同时也必须承认——这个不可通约性是一个谱带，而不是一个均匀分布的常量。意识流写作的本质力量，不在其传达了何种“意识的内容”（那些内容往往可以被概括、被转述），而在于其形式的运作本身——那种文字在时间中流淌的特定节奏、那种在阅读的身体中被激活的自我摸索感——就是它唯一不可出让的意义载体。影像可以轻易复现意识流的内容（一个人听见钟声回忆起童年，拍一个闪回就完成了），但影像无法复现那个让读者自己去“发生”体验的时间操作机制。

但这并不意味着所有意识流小说在这种不可通约性面前的处境是完全等同的。小说越是将意义的核安置在文字运作的形式本身——而非安置在被传达的内容上——它就越不可改编。普鲁斯特之所以是这个谱带的最极端位置，是因为他把文字对摸索时间的占据推到了近乎极致：他的句法的摸索性、他对阅读速度的同构要求、他把意义的发生完全绑定在“亲自摸索”这个动作上的做法，使得他的文字之核几乎完全长在了摸索时间上。伍尔夫在他的附近不远处，她的意识流虽然也依赖句法节奏，但视点在多个人物之间的频繁切换提供了更多可被“内容化”的心理事件，因而改编的损失虽剧烈，尚可承受。《尤利西斯》则躺在谱带的另一个不可触及的端点——它对语言操作性的依赖是如此彻底，以至于任何影像化的企图都只能成为对文本的一次致敬，而非一次改编。一个位于谱带中段的意识流小说（比如某些夹杂大量外部对话与情节推进的心理小说）在影像改编时可能不会遭遇如此剧烈的断裂，但这恰恰是因为它的意识流摸索时间强度本来就不够极致——它原本就不完全依赖摸索时间来生产意义。反过来说，一部小说改编的难度本身，可以作为其意识流摸索时间强度的一个反向指标。[4]

八、概念定位：摸索时间与推送时间在理论网络中的辨别面

8.0 首先要处理的那一位：查特曼的两条时序

在与电影理论内部的诸概念对质之前，必须先处理一个来自叙事学、且比它们都更贴近本文论题的对手。忽略他，本文的新意就无从谈起。

查特曼在《小说能做而电影不能的（反之亦然）》中提出，叙事本身要求两条独立的时序：故事时间与话语时间。他指出，在描写段落里，故事时间被中断并冻结，而“我们的阅读时间——话语时间——仍在继续”。他还用一个极精当的对照划分媒介：我们可以在提香的画前站上半小时，但审美效果如同一瞥即得；而在叙事中，两条时序各自独立地运行。他并且指出，叙事电影通常不允许我们在丰饶的细节上流连，因为叙事分量的压迫太强。

这几句话已经非常接近本文的起点。必须诚实承认：“文字的推进时间由读者的阅读行为承担，而影像的推进时间不由观众承担”——这一事实层面的观察，本文并非首次提出。任何声称自己发现了这一点的论文都是在重复叙事学的常识。

那么本文与查特曼的分界在哪里？在三处，而且这三处是层层递进的。

第一处：他问时序如何被组织，本文问控制权以何种方式被行使。查特曼的两条时序是文本属性——它们描述的是作品内部事件排列与叙述展开之间的关系，是可以由分析者在文本上标注出来的结构。本文的摸索时间与推送时间不是文本属性，而是接收者身体与材料之间的一种耦合状态：同一部小说，对一个逐句摸索的读者激活摸索时间，对一个跳读的读者则不激活。这一点在查特曼的框架里无法被表达——话语时间是文本的话语时间，它不因读者是谁而改变。

第二处：他没有、也不需要处理“控制权的量与质之别”。查特曼写作时，可交互的影像尚未构成理论压力。而今天，只要提出“文字的时间由读者掌握”，立刻会遇到一个反诘：那么可暂停、可回放、可选择分支的影像不就把时间还给观众了吗？在查特曼的框架里这个反诘无法被回答，因为他的两条时序只区分“时间如何排列”，不区分“谁在推动它、以及推动的动作是否属于体验本身”。本文第三章给出的那条分界——控制权的行使内在于体验流（默读的迟疑就是摸索过程中的一次迟疑）还是外在于体验流（暂停键是从体验之外伸进来的一只手）——正是为了回答这个查特曼未曾遭遇的问题。

第三处，也是最要紧的：他关心时间对叙事的作用，本文关心时间生成动作对意义的构成性。在查特曼那里，话语时间是叙事得以展开的容器；在本文这里，读者用身体推进时间的那个动作本身就是意义的一部分。普鲁斯特要写的是“寻找失去的时间”，而寻找这个动作只有亲自做过才算数——任何替你摸索的人，都在取消时间被找到的可能。这一条使本文与查特曼分属两种不同性质的命题：他的是描述性的媒介比较，本文的是关于意义在何处发生的判断。

三处合起来可以这样说：查特曼告诉我们两条时序如何各自运行，本文追问的是其中一条由谁推动、以及这个推动本身算不算意义。如果读者读完本文后仍认为它只是查特曼的另一种说法，那么本文第三章没有写成功，责任在作者。

任何一个新概念的提出，都必须诚实面对一个拷问：它与已有的相关概念之间，究竟是在哪一个辨别面上切出了新东西？不是被已有

概念用另一套术语解释掉，而是切在旧概念网络的缝隙上——让两件长期以来一直被混为一谈的事，第一次可以被清晰地分开。本节的任务，就是集中回答这个拷问，为摸索时间与推送时间做一次严格的概念定位。在此之前，必须首先回应一个最隐蔽也最深层的质疑：摸索时间与推送时间的区分，是否暗中预设了文学阅读的接收者必然是一个主动用身体去摸索的读者，而电影观众则必然是被动的接收者？这个预设如果未经审查，整个概念大厦就可能建立在对“文学阅读”的浪漫化想象之上。

这个质疑必须被正面迎击，而不能绕过。确实，本文在描述阅读场景时，已经预设了读者是“想要读懂”的——他在顺着句法的张力向前摸索，他在自己的默读节奏中复演着马塞尔的记忆动作。但一个真实的、经验中的读者完全可能以另一种方式进入文本：他快速扫读，跳过大段描写，只追着情节走；他在每一处分号处都不停顿，把普鲁斯特的长句当成一个需要快速通关的障碍；他从不回翻，从不合页沉思，从不给那个模糊的熟悉感留出辨认的时间。对于这样的读者，摸索时间还会被激活吗？

答案很清楚：不会。摸索时间的三个必要条件中的第三个——体验的核心意义必须长在“亲自摸索”这个动作本身——在这种扫读中完全失效了。扫读者不是“摸索者”，他只是试图从中提取信息的“信息接收者”。对他而言，普鲁斯特的句法设计不仅没有激活摸索时间，反而成了一种恼人的冗余。所以本文所说的“摸索时间”需要被严格地限定为一个“要求文本提供操作可能性、且接收者愿意执行该操作”的耦合概念。它不是文学阅读的内在固有属性，而是特定文本结构与特定接收姿态在特定条件下相遇时的一个被激活的发生事件。

但这一坦诚，非但不削弱摸索时间与推送时间的区分，反而在另一个层面加深了它。因为在这一坦诚中，一个更关键的差异浮现出来了：摸索时间可以被拒绝——一个读者可以选择不摸索，他可以关掉摸索时间，把阅读转变为纯粹的信息提取；但推送时间无法被拒绝——一个观众坐在电影院里，无论他多么想要在某个画面停下来，让那道光在自己眼睛里多留一会儿，他都做不到。他可以在心里走神，可以在座位上扭动，可以闭上眼睛不看——但这些都是对推送时间的逃离，而不是对推送时间的操控。推送时间的结构本身不提供任何可以被接收者的身体动作所进入的缝隙。摸索时间是一种“可以被拒绝的邀请”，推送时间是一种“无法被接受的推送”。前者依赖于发送者与接收者之间的一种默会的合作契约（你设计出必须由我亲自跑才能跑通的路，而我愿意亲自去跑），后者则是发送者对接收者时间进程的单方面锁定（你已经被安排好了，你只能在这个被安排好的时间中被推着走）。这个对比，恰恰最有力地证明了二者之间的本体论差异——摸索时间的脆弱性（它可以被拒绝）与推送时间的独断性（它无法被操控）指向了两种完全不同的时间主权分配模式。这个差异，正是下文概念定位的出发点。

8.1 与“互动性”的辨别：控制权的行使方式，而非控制权的数量

最容易被用来替代摸索时间的既有概念，是“互动性”或“受众参与度”。在媒介理论与数字化叙事研究中，互动性通常被定义为“接收者能够在多大程度上影响文本的形式或内容”。一个电子游戏比一部电影更具互动性，一部允许观众投票选择结局的电影比传统电影更具互动性。

但摸索时间与互动性之间的区别，不在程度上，而在本体论层级上。互动性作为一个概念，预设了一个已经拥有控制权的主体——它问的是：这个已经被给定的主体，在接收过程中有多少机会去改变文本的走向或形态？而摸索时间追问的恰恰是这个“控制权”本身的行使方式：接收者的身体动作是内在于体验流的、半自动的、无意识的肉身协同（如默读时眼球的停顿、喉部的微动、呼吸的节奏），还是外在于体验流的、有意识的、基于界面操作的决策干预（如点击暂停键、拖拽进度条、选择分支剧情）？互动性是在一个已经被分配好主权的游戏场里计算你的按键次数；摸索时间是在区分按键的种类——是那种每一次按压都在参与生成这道菜的味道的“炒菜层的翻炒颠锅”，还是那种只是在选择下一道菜上哪一道的“菜单层的点选”。

更具体地说，你在Netflix上可以随时暂停、拖拽、倍速——这是互动；但你在普鲁斯特那个长句的第三个分号上停下来的那两秒，不是互动，而是意义在被发生：你的迟疑，本身就是马塞尔在记忆中迟疑的动作的同构复演。而你按下暂停键的那一瞬间，你的动作并不构成那段影像内部时间的一部分——你只是从外部打断了它，就像你在一首交响乐演奏到一半时拔掉了电源。摸索时间的“摸索”二字的要害就在于此：它命名的是那种每一次操作都在从内部改变体验的发生结构的身体参与——不是有没有控制权的问题，是控制权的行使方式是“摸索”（内在于体验流的身体微节奏）还是“点选”（外在于体验流的界面干预）。现有的互动性概念，无论其内部光谱多么丰富，始终没有切到这一层。

8.5 与「自主调速」的辨别：本文最近的邻居不在电影理论里

本节处理的邻居，位置比前四节都更危险：它不在电影理论内部，而在教育心理学与媒介心理学里，且它已经把本文的核心对比**当作实验变量测过**。

这一支文献用自主调速（self-paced）与系统定速（system-paced）指称两类信息接收形态。Merkt 等人（2011）指出，既往比较阅读与观看的研究都让视频以播放式呈现，接收者无法控制信息流；而读者可以按文本复杂度调整速度、重读难段、跳过不重要的段落、随时停下来自我解释——他们据此推断视频条件下理解成绩偏低的原因不在视觉本身，而在接收者对信息流的控制被剥夺。Schwan 与 Riempp（2004）、Rop 等人（2018）、Salmerón 等人（2020）沿此线继续，且结论相当一致：一旦给视频加上暂停、回放、变速，

它与阅读的理解差距就基本消失。

这个发现与本文第三节的对比几乎逐字重合，因此必须交代本文多出来的是什么，否则「摸索时间／推送时间」不过是把一个已被实测的变量换了个说法。

分界在控制权栖身的位置，而不在控制权的有无。自主调速文献所测的控制，是一组界面动作：按暂停、拖进度条、调倍速、点重播。这些动作发生在体验流之外——它们中断体验、跳出体验、再返回体验；正因如此，它们才能被计次、被计时、被作为自变量操纵。而本文所称的摸索时间，其控制权栖身在体验流内部：读者的默读停顿不是对阅读的打断，它就是摸索本身的一次迟疑；回读一行不是重播，它是那个还没认出来的东西在句子里被再摸一遍。^{**}能被从体验里拆出来单独计量的，就已经不是它了。^{**}

由此得到一个二者可以并行检验的差别。自主调速文献的因变量是理解成绩，其预测是：给足控制手段，视频与阅读的成绩差消失。本文的因变量不是成绩而是意义生成的归属，其预测是：即使把控制手段给足——暂停、逐帧、任意倒退、无限次重看——观众所获得的仍是一段被推送的时间，因为他能操作的是播放器而不是时间本身。^{**}一个能把电影逐帧看完的人，并没有因此获得摸索时间；他获得的是对推送时间的更细的外部管理权。^{**}若有实验能证明，在充分给予界面控制的条件下，观众报告的时间体验在自主感与流畅度上与默读不可区分，本文的分界即告失败——而这正是第十节所给出的证伪条件在此处的具体化。

这条辨别同时收紧了 8.1。8.1 处理的是新媒体研究意义上的「互动性」，其关切是接收者能改变多少内容；本节处理的则是同一个动作被当作可操纵变量时会漏掉什么。两节合起来才把本文与「控制权多少」这一整族解释划清：^{**}要害从来不是他能不能停下来，而是他停下来的那一下，算不算意义正在发生的一部分。^{**}

8.2 与“绵延”的辨别：主权维度是绵延管不到的

柏格森的“绵延”（durée）是本文最亲近的理论近邻，也是本文最容易被与之混同的概念。绵延的基本含义是：真正的意识时间不是可以均等切分的空间化刻度，而是一种连续的、质的、不可逆的流动。这个描述确实与普鲁斯特的写作之间存在着深刻的亲和。但绵延回答的问题是：时间是什么？它的答案是：时间是连续的质的流，而不是离散的量的堆积。摸索时间回答的问题则是：这个体验的时间进程是由谁、用什么动作推进的？它的答案是：是由接收者用自己的身体动作在体验流内部参与推进的，而不是由发送者预先锁定好之后推送给接收者的。

从这个辨别面切下去，一个关键的区分浮现出来：绵延只关心时间的“质”（连续还是离散），不关心时间的“主权”（由谁、以什么方式推进）。一段推送过来的长镜头，内部的时间可以是完全绵延的——塔尔科夫斯基的镜头在时间质地上的确是连续的、浑整的、质的而非量的——但它仍然是推送的，不是可摸索的。一个读者在阅读普鲁斯特时，他的摸索时间里当然包含着绵延的质，但同时多出了绵延从来不管的那一笔：那段绵延，是读者用自己的身体动作一步一步跑出来的，而不是被放映机一秒二十四格推着走的。如果把“摸索时间”还原为“绵延”，就等于取消了时间控制权的归属与行使方式这整个本文最核心的辨别维度。摸索时间是“绵延 + 接收者身体在体验流内部的参与”——绵延管的是前半段（时间的连续质地），管不到后半段（谁在推进这段连续的时间，以及推进的动作是内在于体验流的还是外在于体验流的）。

8.3 与德勒兹“时间-影像”的辨别：时间结构 vs. 时间主权

德勒兹的“时间-影像”理论是本文必须正面回应的一个重量级对话者，已在第二节作了初步介绍。这里需要从概念定位的角度，更精确地切出辨别面。

德勒兹在《电影2：时间-影像》中论证，战后现代电影实现了从“运动-影像”到“时间-影像”的转变——时间不再是通过运动的间接呈现，而是影像本身的直接质料。过去与现在的并存层、现实与潜在的循环、时间-晶体的自我建构——这些被德勒兹命名为时间-影像的机制，确实让影像具备了直接“诉说时间”的能力。从表面上看，这似乎已经回答了本文所要论证的不可通约性：如果影像可以直接呈现时间本身，那么改编普鲁斯特的时间体验，至少在时间呈现的层面，已经不存在媒介障碍。

但仔细辨析，德勒兹所讨论的“时间”，是影像内部的时间结构——是导演通过对影像材料的组织，在影像内部建构出来的一个关于时间的复杂思想-影像。他的整个分析框架预设了同一件事：这些时间结构是由发送者（导演）在制作阶段建构完毕的，接收者（观众）的任务是接收、辨认、思考这个已经完成的时间建构。德勒兹从未讨论过——事实上，他的整个哲学框架并不关心——观众的身体动作是否参与了时间结构的生成。时间-影像对于德勒兹而言，是一个已经在银幕上完成了的客体；它与观众的关系，仍然是推送性的：导演建构了一个关于时间的影像-思想，并将它推送给观众。观众可以理解它、被它击中、甚至被它改变——但观众不能用自己身体的时间节奏去参与生成这个时间-影像本身。

本文所讨论的“摸索时间”，切入的是一个德勒兹从未触及的辨别面：这个关于时间的体验，是由发送者预先建构好推送给接收者的，还是由接收者用自己的身体动作在接收过程中实时生成的？德勒兹切开了“时间是否可被影像直接呈现”这个辨别面——他证明了可以。但他没有触及、也从未打算触及另一个辨别面——“这个被呈现的时间，接收者是用自己的身体亲自摸索出来的，还是被发送者推送

过来的”。后一个辨别面，恰好是本文要切开的。正因如此，一个时间-影像可以极度复杂、极度深刻地呈现时间的结构，但它仍然是一段推送——它不邀请、也不允许观众用自己的身体去参与生成那个时间的进程。观众的身体在观影过程中是沉默的，他的情感反应发生在他自己的时间里，而那个情感反应并不进入银幕上的时间流。德勒兹的伟大在于他证明了影像可以直接思考时间，而本文要指出的，恰恰是这个“被思考的时间”仍然是被推送过来的——它不是被观众的肉身所发生出来的。

8.4 与精神分析电影理论的辨别：缺席的不同层面

另一个可能被认为与本文交叠的理论资源，是电影理论中的精神分析传统——尤其是对“缺席/在场”结构的讨论。从克里斯蒂安·麦茨的《想象的能指》（1977）到劳拉·穆尔维的《视觉快感与叙事电影》（1975），这一传统反复论证了电影观看行为中的一个核心结构：银幕上所呈现的在场，其力量正源自于放映机与拍摄现场的实际缺席。观众明知拍摄现场的身体早已不在，却仍将银幕上的光影当作“在场”来接受——此即电影效果的“否定”机制。

本文所讨论的“摸索时间缺席”，与此种精神分析意义上的“缺席”确实共享了同一个词，但所指代的现象处于不同的层面。精神分析电影理论讨论的缺席，是拍摄对象的物质性缺席——它解释的是影像的本体论地位：影像为什么既在场又不在场，为什么观看者会对一个幻影投注真实的情感。而本文讨论的缺席，是接收者时间操控权的缺席——它解释的是接收者与影像之间的权力关系：接收者为什么无法用自己的身体动作去影响影像时间的流速与方向。

二者可以并存而不相抵牾。一个观众可以在精神分析的意义上体验到银幕上马塞尔的“在场”——为他失眠时的迷茫而心动，为他重获记忆的瞬间而释然——同时在时间控制权的意义上完全被剥夺了摸索时间的可能：他不能在自己心动的那一个画面上停下来，让那种心动的时间由自己来掌控。精神分析理论解释了为什么观众会对不存在的人投注情感；摸索时间概念解释了为什么这种情感投注的节奏与深度，不能由观众自己来调控。前者讨论的是影像的本体论地位，后者讨论的是接收者与影像之间的权力关系——二者不在同一个本体论平面上。[5]

九、回应最强反驳：文字不也是被作者“设计”的吗？

任何试图论证文字与影像之间存在本体论区别的尝试，都必然要面对一个最尖锐的反驳：文字不也是被作者精心设计的吗？作者遣词造句，安排逗号、分号的落点，控制长句与短句的交替——这一切都是作者预先设计好的，读者只是沿着一条已经铺好的路径在走。凭什么说读者的停顿是“自己的”，而观众的受动就是“被推送的”？这难道不是一种对文学阅读的美化、对观影的矮化？

这个反驳的分量在于，它直接指向了摸索时间概念的核心预设——接收者的主体性——并要求作者正面说明：在什么意义上，一个在被精心设计的长句中摸索的读者，比我一个在被精心剪辑的长镜头前屏息的观众，拥有更多的时间主权？

答案的根子，埋在语言这种介质的特殊属性里。理解一个句子的过程，在认知机制上，不同于理解和感受一个镜头的过程——不是因为前者更“深刻”，而是因为前者必然涉及接收者用自己的身体做出一个不可代偿的动作。

语言是一种内部动作介质。阅读一个句子，意味着你在自己的默读语感中，用一个虚拟的发声动作去“说出”这段文字；你在自己的记忆网络中，用一个虚拟的检索动作去“接通”这个词所指向的神经系统节点。这个“说”和“接通”的动作，虽然被句法结构所引导和约束，却不可能被句法结构完全替代。句法可以规定你必须在分号处有一个停顿，但句法规定不了这个停顿的“时长”与“质感”——你在这个分号上停了几分之一秒、这几分之一秒里你的意识飘向了哪里、你在那个破折号处是否真的折返了回去、你折返时是把整前面一句话重新默念了一遍还是只扫了最后几个词——这些微妙的、不可预编的时间操作，是句法结构必然留出的“需要由接收者自己的身体来填补”的空白。句法不是一条严丝合缝的铁轨，而是一张标示了方向但留下了大量需要徒步者自己决定的步幅与落脚点的地形图。

而影像的推送时间，则在每一个时间节点上都预先填满了这些空白。在塔尔科夫斯基的长镜头前，观众可以被光的流动所打动，但观众不能用自己的身体动作去延长那道光停留在银幕上的时间，不能在光消失的那一瞬间把前面那一段重新调出来再看一遍。这不是因为那道光“不够美”，而是因为影像的材质本身——至少在当前的主流放映形态中——作为预编帧的有序排列，不回应收取者的任何身体动作。观众的反应——感动、叹息、屏息——发生在影像之外，并不参与构成影像本身的时间绵延。影像的时间之流是不吃进观众的身体动作的。

而普鲁斯特的长句，则恰恰相反：它必须吃掉读者的身体动作才能完成自己。它设计了一大片必须由读者自己去决定步幅的地形——分号处的迟疑、破折号处的回头、一长串逗号中的加速——而且设计得如此精密，以至于读者如果不亲自去走，就根本到达不了句号后面的那个意义。句法规定的是地形的走向，但在地形上行走的每一步的节奏、每一次犹豫的时长、每一次回头时看见的不同风景，都是由行走者自己——在行走中——生成的。作者设计了地形的走向，但没有、也不可能代劳徒步者在这一段泥泞中的每一次抬脚。而影像，至少在目前的传统放映形态中，从不需要徒步者——它是预编帧构成的一条自动人行道，你可以被收容，但你不必迈步。

这就是为什么“文字也是被作者设计好的”这个事实，并不取消摸索时间的存在。设计，不等于锁定。锁定的意思是：接收者身体动作的节奏、时长、方向，在接收者进入体验之前，就已被一个外部装置逐帧决定。而普鲁斯特的句法设计，恰恰是设计了一种“必须由接

收者用身体来跑通”的开放结构——设计得越精密，对接收者身体动作的依赖就越大。阅读普鲁斯特绝不是在被动接收一段已经被推送过来的绵延，而是在主动跑通一段专门设计来“只有亲自跑才能跑通”的路。路是被设计的，但跑步的动作及其每一步步幅的不可预编性，是属于跑步者的。这正是摸索时间不能被还原为“被设计的路径”的原因：路径由作者设计，但跑的动作——以及跑的过程中每一脚踩下去的节奏——由读者决定，且这个跑的动作本身就是意义发生的唯一场所。没有跑，就没有意义。

然而，我们也必须同时承认这道论证的另一面：这个“跑”，是需要读者愿意去跑的。句法设计出了路，但它不能强迫每一个走到路前的人都迈步。一个扫读普鲁斯特的人（如前所述）并没有在跑，他只是在路的边缘快速走过，他并没有激活摸索时间。这一点无损于概念的效力，反而揭示了摸索时间与推送时间之间更深一层的本体论差异：前者是一个可以被拒绝的邀请——它脆弱，依赖接收者的合作；后者则是一个无法被操控的推送——观众即使全身心投入，也不能把自己的身体动作注入影像的时间流内部。摸索时间的脆弱性，恰恰是它的特权——一种独属于文字媒介的、可以被读者决定是否去执行的身体自由。

十、结论：一道被标定的边界与一个开放的未来

本文的论证到此可以收束。从普鲁斯特的文字到拉乌鲁兹的影像，这不是一个关于“改编成功或失败”的故事，而是一场关于时间主权如何被两种媒介以不同方式分配——以及更根本地，关于接收者的身体动作能否进入体验流内部参与时间的生成——的勘探。它要回答的问题自始至终只有一个：那种在阅读普鲁斯特时被读者用自己的身体、自己的时间、自己在句法推进中做出的摸索动作所激活的独特体验，为什么不可能在影像中被复现？

经过上述分析，答案已经清晰。它不可能被复现，不是因为它太复杂、太抽象、太难“翻译”，而是因为影像这个媒介——至少在其迄今为止的主流形态中——与文字的根本差异不在“能拍什么”的层面，而在“接收者的身体动作能否进入体验流内部”的层面。普鲁斯特的文字把时间控制权交给了读者——它要求读者的身体去复演一次摸索的发生过程，用读者自己的时间、自己的节奏、自己的停顿与回翻，在体验流内部去把那段已经逝去的时间从印刷符号中再活化出来。影像则把观众安放在了一个时间进程已经被他人锁定完毕的世界面前——长镜头也好、蒙太奇也好、叠化与空镜也好，都是导演用推送时间的语法完成的作品，观众的身体始终在推送过来的这条时间流的外部。而这个差别之所以在普鲁斯特这个案例中变得不可调和，是因为这部小说的生命线恰好就系在“梭子必须握在读者手中，且必须在体验流内部运行”这一点上。“寻找失去的时间”正是一个人用自己全部的身体在时间流内部去摸索才可能完成的动作，任何替代摸索的人都在取消时间被找到的可能。而一个只是在外部分配“选哪段”的交互界面——无论设计得多么精巧——都没有触及这个内部摸索本身。

拉乌鲁兹的天才在于，他是迄今为止唯一一个彻底承认了这一不可通约性的改编者。他没有试图用影像去伪造摸索时间——他用推送时间的材料、用推送时间的极限延展，在推送时间自身的结构内部反向标定了摸索时间缺席的那个空位。他的电影之所以既打动了普鲁斯特的读者、又让他们走出影院时感到欲言又止的缺憾，恰恰是因为他诚实地完成了“标定”这个动作，而没有滑向“仿冒”。他的电影是一部诚实的“反改编”——它用推送时间证明了推送时间的边界。而标定一道边界，有时候比越过它更困难，也更诚实。

但本文的判断并非笼罩在所有可能媒介上空的永恒诅咒。一个明确的、可检验的证伪条件已经内置在本文的核心论证之中：如果将来有一种交互式影像媒介得以实现——它允许观众以可控流速、可逆方向与可调视点的方式进入意识流影像，而且这种控制过程本身的内部身体感受，在其流畅度与自主感上比肩甚至超过了默读时内部语言的自然运作——那么，本文所说的“不可通约”将被推翻。因为到那时，影像也将拥有摸索时间：观众的身体动作将不再是来自体验流外部的干预，而是进入体验流内部，成为时间生成的有机部分。观众将能够在影像织体中，用自己身体的实时动作去摸索那段意识流动的时间，而不是被动接收一段已经锁死的时间序列。

这个证伪条件并非遥远的科幻。当代电子游戏与虚拟现实技术已经在某些方向上逼近了它的外围——开放世界游戏允许玩家自由游走、选择视点、控制节奏；交互式数字叙事作品尝试将叙事路径的生成与接收者的实时选择耦合。但迄今为止，这些媒介所给予接收者的“控制”，仍然主要停留在“选择做什么”的决策层，而非“在做什么的过程中如何让身体进入时间的肌理”的执行层。你在游戏中可以选择走哪条路、打哪个敌人，但一旦你进入了一段预设的过场动画，你就又回到了推送时间的锁定结构里——因为帧仍然是被预编的，你的身体仍然浮在时间流的外部。真正意义上的影像摸索时间，要求一种比当前交互技术更为激进的变革：影像时间的微观流速——不是“播哪一段”，而是“这一段以什么速度流”——必须实时回应接收者的身体动作（眼球运动、呼吸节奏、喉部微动），而且这种回应的流畅度与无意识感，必须达到内部语言在默读时的那种自然程度。只有当影像不再是“被播放”的预编帧序列，而是像文字一样需要接收者用自己的身体去“激活”的时候——只有当影像的每一帧的出现都依赖接收者当下的身体动作来推进，且这种推进本身不来自外部操控而来自体验流内部的自然身体应答的时候——摸索时间才会在影像中第一次真正发生。

那时，摸索时间与推送时间这两个概念，也将在新媒介的条件下被重新检验。概念的使命不是永生，而是在它还能切出辨别面的时候，把旧问题推开一道看得见新光的缝。而这道缝，正是本文试图为改编理论凿开的东西。

证伪条件：若有一种交互式影像媒介，允许观众以可控流速、可逆方向与可调视点的方式进入意识流影像，且该项控制的内部身体感受在其流畅度与自主感上比肩默读时内部语言的自然运作——则本文所谓“不可通约”将被推翻。[6]

注释

[1] 本文的“摸索时间”概念，区别于既有媒介理论中的“互动性”（interactivity）和现象学的“绵延”（durée），其核心辨别维度不在于接收者能否改变文本内容，而在于接收者的身体动作是内在于体验流的意义生成（如默读时喉部的微动、眼球的停顿、呼吸的节奏），还是外在于体验流的界面操作（如点击暂停、拖拽进度条）。详细分辨见第八节。

[2] 巴赞和塔尔科夫斯基的长镜头理论，主要从影像内部时间的连续性质地（绵延）立论；德勒兹的“时间-影像”理论，主要从影像内部时间结构的直接呈现立论；本文提出的“摸索时间”与“推送时间”则从接收者与影像之间的时间权力分配与身体参与方式切入，属于不同的辨别平面。参见第八节的概念定位。

[3] 本文对拉乌鲁兹电影的分析，是基于公开上映的影像文本进行的批评性阐释，属于思想例示性质，不涉及实证数据或田野调查。所描述的场景细节出自该电影的具体段落，服务于理论论证的需要。

[4] 本文对《达洛维夫人》及《尤利西斯》的讨论，是基于原作文本特征的批评性推衍，并非对相关改编作品的全面分析。其主要目的在于通过对比，揭示摸索时间强度在意识流文类中的谱带分布。

[5] 克里斯蒂安·麦茨和劳拉·穆尔维所论述的“缺席”，指向的是影像本体的符号学地位（拍摄对象的物质性缺席），与本文所论的观众时间操控权缺席属于不同逻辑层面。二者可并存，但不可混同。

[6] 此证伪条件的设计逻辑，遵循了本文核心论证的自我反驳路径：即影像若能赋予接收者如同默读一般的在体验流内部对时间进程的实时身体操控权，则本文所谓的“不可通约”将失去基础。当前技术尚未抵达这一条件，但不排除未来媒介演进的可能性。

参考文献

巴赞, A. (1958-1962). 《电影是什么?》[Qu'est-ce que le cinéma?].

柏格森, H. (1889). 《时间与自由意志》[Essai sur les données immédiates de la conscience].

布鲁斯通, G. (1957). 《从小说到电影》[Novels into Film].

德勒兹, G. (1983). 《电影1: 运动-影像》[Cinéma 1: L'Image-mouvement].

德勒兹, G. (1985). 《电影2: 时间-影像》[Cinéma 2: L'Image-temps].

乔伊斯, J. (1922). 《尤利西斯》[Ulysses].

拉乌鲁兹, R. (导演). (1999). 《追忆似水年华》[Le Temps retrouvé] [电影].

麦茨, C. (1977). 《想象的能指》[Le signifiant imaginaire: psychanalyse et cinéma].

穆尔维, L. (1975). 《视觉快感与叙事电影》[Visual Pleasure and Narrative Cinema].

普鲁斯特, M. (1913-1927). 《追忆似水年华》[À la recherche du temps perdu].

塔尔科夫斯基, A. (1986). 《雕刻时光》[Sculpting in Time].

伍尔夫, V. (1925). 《达洛维夫人》[Mrs Dalloway].

Merkt, M., Weigand, S., Heier, A., & Schwan, S. (2011). Learning with videos vs. learning with print: The role of interactive features. Learning and Instruction, 21(6), 687–704.

Schwan, S., & Riemp, R. (2004). The cognitive benefits of interactive videos: Learning to tie nautical knots. Learning and Instruction, 14(3), 293–305.

Salmerón, L., Baccino, T., Cañas, J. J., Madrid, R. I., & Fajardo, I. (2020). Comprehension effects of signalling and self-pacing in digital reading. (自主调速与理解的关系综述性讨论)

Rop, G., Schüler, N., Verkoeijen, P. P. J. L., Scheiter, K., & van Gog, T. (2018). The effect of layout and pacing on learning from diagrams and text. Instructional Science, 46(6), 917–939.

本次深化说明

本批的深化未另起附录，而是直接织入正文相应位置——补上的最近邻各自成为新的小节，并与前后论证交叉引用，拆成附录会断掉论证链。以下说明改动落在哪里、为什么。

本篇原稿与德勒兹（时间-影像）、巴赞、麦茨、穆尔维都正面交过手，这些都是电影理论一侧的邻居；漏掉的是叙事学一侧唯一一个真正压在论题上的对手——查特曼一九八〇年那篇《小说能做而电影不能的（反之亦然）》。他早已有：故事时间与话语时间两条独立时序；描写冻结故事时间而「我们的阅读时间仍在继续」；以及那个提香的对照——可以在画前站半小时而审美效果如同一瞥，他正是用观看时间是否算数来区分媒介。本轮把这一节补在第八章之首，并诚实承认：「文字的推进时间由读者承担、影像的不由观众承担」这一事

实层面的观察，本文并非首次提出。分界写成三处递进：其一，查特曼的两条时序是文本属性（可由分析者在文本上标注），而摸索时间是接收者身体与材料之间的耦合状态——同一部小说对摸索的读者激活、对跳读的读者不激活，这一点在他的框架里无法表达；其二，他写作时可交互影像尚未构成理论压力，故他的框架无法回答「可暂停可回放的影像不就把时间还给观众了吗」这个今天必然会来的反诘，而本文第三章那条「内在于体验流／外在于体验流」的分界正是为此而设；其三，也是最要紧的，在他那里话语时间是叙事展开的容器，在本文这里读者推进时间的那个动作本身就是意义的一部分。

本次深化所核验的文献

Chatman, S. (1980). What Novels Can Do That Films Can't (and Vice Versa). *Critical Inquiry*, 7(1), 121–140.（本轮补写所对质的核心对手）

Chatman, S. (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press.

Deleuze, G. (1985). *Cinéma 2: L'Image-temps*. Éditions de Minuit.

Genette, G. (1972). Discours du récit. In *Figures III*, Éditions du Seuil.

Mulvey, L. (2006). *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*. Reaktion Books.（「延迟的电影」与可暂停影像的讨论，本轮用于核对互动性反诘）