

LEONARDO DICAPRIO

当年那个“你跳我也跳”的白面小生,近年来放弃了脸蛋路线,向演技派方向不断靠拢,不管奥斯卡对他的回馈如何,他的努力没有停止过。今年,莱昂纳多·迪卡普里奥更是加盟了克里斯托弗·诺兰的《盗梦空间》。不幸的是,这个以逻辑和故事取胜的片子完全淹没了莱昂纳多的表演,是否需要带着计算器和纸笔去看片子,成为了最大的噱头。

其实,《盗梦空间》并没有媒体渲染的那么难懂,导演还是很厚道地留下了许多明显的路口,方便广大影迷一层一层穿越华丽的叙事迷宫。叙事迷宫,本是商业片制造悬疑的一种方法。

叙事,就是如何讲故事。所谓叙事迷宫,就是把故事正常的时间顺序打乱,然后按照一定的心理要求重新组合成不易看懂的结构。通俗解释,叙事迷宫就是不好好讲故事,把一眼能看懂的事情,讲得鬼都不明白。

为了把观众搞晕,叙事迷宫也是有据可依的。不是说那些以榨取我们智商和脑细胞为乐趣的电影必须恪守什么样的规范,而是导演的摆酷装炫耍花样也是有原理可以总结的。300 多年前,一个叫牛顿的英国人,在倒霉的苹果身上窥见了万有引力的原理,为人类打开了认识造物真相的通道。本文就以《盗梦空间》为主,辅以其他迷宫类影片,分析和总结迷宫电影的几条原理,希望为读者打开一扇通向叙事迷宫影片导演恶作剧内心的门。

1. 梦境 / 精神病

通常来说,商业电影要讲一个故事。为了把观众搞糊涂,最讨巧的办法就是讲述一个异于常识世界的故事。试问什么样的故事最有悖于常识世界? 答曰梦境和精神病人的臆想。于是,梦的不可捉摸和精神状态的异常成为了扰乱正常逻辑最得力的手段,几乎所有叙事迷宫的导演都是弗洛伊德的信徒。像被广大电影青年津津乐道的《搏击俱乐部》就是一个精神分裂的故事。甚至像《美丽心灵》这样的传记电影,数学家纳什的臆想症也一度使人觉得他去虚构故事也许会比埋头运算成就更大。失忆,可以认为是精神疾病的变体。

《盗梦空间》没有安排主人公精神异常,而是选择了梦境来扰乱观众的视听。在表现梦境的深度以及对心理学说理解和发挥的程度上,《盗梦空间》没有《穆赫兰道》来得极致。但是在梦境结构的庞杂繁复上,诺兰毫不逊色。因为是梦,所以可以自由拼贴场景,随意套嵌,弯曲空间,挑战物理常识和观众的解读惯性,即使出现再离奇、荒诞、不靠谱的场面,甚至穿了帮,有了 bug,也可以用一个梦字来解释。梦是什么? 梦是心头想,不讲究时间逻辑,也不讲究常识。人的想法有多野,梦就有多野,梦有多野,叙事就可以有多野。

电影艺术本身就是造梦的艺术,蒙太奇手法与我们现实梦境中画面的转化何其相似。在大荧幕制造的白日梦里,电影导演用逼近真实梦境的呈现方式挑战理性思维中的形式逻辑,告诉我们,不怕想不到,就怕想不通。

2. 穿越 / 交织

叙事迷宫的片子,很少有一条线索贯穿到底的,通常会有多个时空脉络。多个时空脉络之间需要发生关系,不发生关系,导演的恶作剧就无从施展。当两条时空脉络平行发展最终相遇的时候,我们说这两条平行的时空发生了交织。典型的是《记忆碎片》的结尾,过去和现在、彩色与黑白交织在了一起。

在《盗梦空间》中,穿越绝对是个关键词。当然,影片中的穿越,是指通过急速坠落等从一层梦境中醒来。本文的穿越,指的是在若干条故事的线索,若干个时空之间来回穿梭。这些穿越的存在,很好地扰乱了各条线索和各个时空之间的平行关系,是叙事迷宫导演施展恶作剧得力的烟幕弹和障眼法。《盗梦空间》不难,

谁都能看明白是梦里套梦的故事,难在套了太多的梦,记忆力不好的,或是注意力不集中的,很容易在互相穿越的时候一不留神掉了队。影片一开始的打打杀杀,就是在三层梦境中穿越,最后又在四层梦境中互相切换。电影里多重梦境的套嵌就像一场在彼此大脑中连机的网络游戏,大家相互扮演着角色,进入新的梦境就像在网游中进入新的地图,要千辛万苦地寻找入口,而回来的时候,一个“回城符”就解决了问题。

《盗梦空间》中有一个很有意味的镜头,女造梦师在梦境中展开街头的两面巨大的镜子,她和莱昂纳多多驻足其间,镜子相互映射,无限的空间在镜中伸向远处。这个我们平时在电梯的镜子里经常会看到的日常现象,一旦被大荧幕放大,就获得了饶有情致的象征意味。穿越,就是要在有限的时空中制造镜像效应,你中有我,我中有你,最终真假莫辨。观众糊涂的时候,导演正在捧腹大笑。

3. 靠不住的现实

弗洛伊德学说,揭示了人的梦境实际上是我们的潜意识在作祟,而我们海量的潜意识,都是现实世界的不同映像和积累。所以,无论是穿越还是交织,导演把现实世界的情况穿插其间,是为了不让梦境、幻觉、潜意识失去控制。说到底,迷宫片不是不要逻辑,而是有自己独特的逻辑,不是对观众观看习惯的暴力拆迁,而是合理改造,用复杂的逻辑关系挑战我们解读的能力。

假作真时真亦假,即使在迷宫片里掺了现实,那些不怀好意的导演也不会和观众的智力善罢甘休,不会告诉你那其实就是事情的真相。相反,在你觉得自己已经看穿了导演阴谋诡计的时候,导演立即就会动摇你那脆弱的小信心,让你对自己刚刚的判断产生深刻的怀疑。

就拿《盗梦空间》来说,当前面的层层梦境尘埃落定的时候,我们仿佛看到了梦境外的现实应该是一群高级小偷正积极策划如何在倒霉的富二代头脑里做些手脚。但是,莱昂纳多睁开了眼睛,原来前面所有的一切,只是他在长途旅行中的一个复杂的大梦,梦中人不过是头等舱互不相识的左邻右舍。好了,现在可以自信满满地离开电影院了。可是,就在最后一个镜头淡出的时候,那只用以判别现实与梦境的陀螺摇晃了

几下,究竟有没有停下来,上帝也说不清。你敢笃定这真是梦境之外的现实吗? 导演说,没错,但现实是靠不住的。

其实,电影的开放性是剪辑出来的。我以为,导演的原设计是陀螺停了,但是这样的处理未免失于直白,于是便在斟酌了几种不同的剪辑之后才最终敲定了这个模棱两可的方案。

不啻《盗梦空间》,《记忆碎片》也抽丝剥茧一般在结尾揭示出完全不同于影片开头的真相;《搏击俱乐部》到了最后才让观众恍然大悟布拉特·皮特根本就是爱德华·诺顿的精神创造物;《穆赫兰道》中由正常趋于怪异的梦境,借助心理分析,竟然也包含了现实世界中全部的故事。

以上提到的三点原则,概括起来,其实是叙事角度、叙事技巧、叙事参照的问题,虽然不是迷宫电影导演必修的金科玉律,但是可以帮助广大观众理顺叙事迷宫的一般规律,是千千万万嘲笑我们智商的电影全部共性中的几条,用于《盗梦空间》尤为适用。

帅哥迟暮,特效铺天,抑或关于人类精神潜能的思索,其实这些都不是影片的重点。《盗梦空间》就是一场小强填字一般的智力游戏,横横纵纵,彼此勾连,只要掌握了其中的规则,就可以重构起故事的本来面目。观影的乐趣,也是来自于此。导演诺兰用绚烂的叙事打了一个漂亮的蝴蝶结,拆开包装,崭新的瓶子里面依旧装着打打杀杀和炸来炸去的旧酒。一旦故事的玄机被我们成功破解,那么这个电影还能剩下什么呢? 更何况,并非所有人的智力都如媒体推广此片时预估的那样低。

《盗梦空间》就是一场小强填字一般的智力游戏,横横纵纵,彼此勾连,只要掌握了其中的规则,就可以重构起故事的本来面目。观影的乐趣,也是来自于此。诺兰用迷宫般的叙事打了一个漂亮的蝴蝶结,拆开包装,崭新的瓶子里面依旧装着打打杀杀和炸来炸去的旧酒。



看懂“盗梦”的几条原理

文\本刊特约撰稿 王一冰