

《盜夢偵探》：

混淆意識與潛意識的超現實夢境

《盜夢偵探》（日文片名パプリカ，英文片名Paprika）是日本導演今敏（Satoshi Kon）繼超越時空的紀錄片式動畫《千年女優》（Millennium Actress，2001）與偵探片式的寫實動畫《東京教父》（Tokyo Godfathers，2003）之後的最新作品，曾經獲得2006年威尼斯影展競賽片，並且來台參與金馬獎影展。這部動畫繼承今敏擅於模糊虛幻與現實的繪畫風格，將被喻為「不可能映像化」的筒井康隆科幻小說「予以影像化」。《盜夢偵探》描繪「財團法人精神治療總合研究所」的研究人員，發明稱為DC mini的作夢機器（dream machine），作為開啟夢境進入潛意識（unconsciousness）的鑰匙，實踐佛洛伊德（Sigmund Freud）《夢的解析》之可能，以及拉岡（Jacques Lacan）異化主體與認同分裂的效果，混淆意識（consciousness）與潛意識的界限，穿越真實世界與夢境的時間與空間。而且，如同在《千年女優》一片中向藤原千代子主演過的戰國、幕府、大正與昭和時期四部重要影片致敬，這部動畫更是對於電影藝術史上的著名導演致上崇高的敬意與經典作品空前絕後的模仿，同時，將電影及其他流行文化形式與夢境結合，進行科幻片、動作片、冒險片、驚悚片與警匪片的類型整合，也對於自己過去動畫作品的自我指涉（self-reflexivity），使得動畫創作提升至極高的藝術層次。

◎ 趙庭輝博士 / 輔仁大學影像傳播學系專任助理教授

《盜夢偵探》在視覺上具有強烈的美學風格，以極度向內扭曲與極度向外擴張的動態影像，衝破真實世界與夢境的時空間隔，透過電腦生成影像（CGI）的佈景設計，精雕細琢的線條輪廓宛如真實場景再現，具有3D動畫的臨場感與立體感。而人物角色則是以傳統2D動畫手繪創作，五官表情與肢體動作流暢自然。《盜夢偵探》靈活運用交叉剪接的技巧，將真實世界與夢境聯結在一起，如果電影真的像是夢境一樣的話，夢境的「凝縮」（condensation）與「移置」（displacement），使得觀影者與動畫中的人物角色似乎無法清楚地知道自己是在作夢還是身處真實世界。這部動畫更是透過低調（low key）的光影對比，強調陰暗詭異的驚悚氣氛，電影景框中的場面調度與人物角色的走位動作，擺盪在極速的動態快感與緩慢的冷靜思索之間，色彩搭配則是五彩繽紛，並且運家電用品、各種動物、日本人形與西方洋娃娃，塑造一個想要回歸自然與童年的反科技主義至上的思維。而藉由電子合成音樂的多音軌混音，配合擺脫真實世界的束縛，享受在夢境中自由奔放與遨遊天際的豁達開朗，塑造一種空靈迴響的效果與天馬行空的想像。

藉由攝影機的角度設計，《盜夢偵探》絕大多數以遠景鏡頭設定場景，並且以中景鏡頭說明人物角色之間的對話與動作，比較特別的是，為要強調臉部表情的驚訝與恐懼，這部動畫大量地運用特寫與大特寫鏡頭，帶來相當強烈的心理意涵。而攝影機運動的方式則是以兩種非常極端的節奏速度進行，在呈現真實世界時，攝影機的運動較為緩慢，然而在表達夢境時，攝影機以水平快速橫搖、推進與拉出的伸縮鏡頭表現，而在結合這兩個不同時空時，則是充份運用交叉剪接的技巧，將真實世界與夢境聯結在一起，目的在於塑造一種同時發生的效果，使得意識與潛意識的界限混淆，此刻前意識（pre-consciousness）的檢禁作用（censorship）完全消失，觀影者與動畫中的人物角色一樣，面臨的是一個無法掌控的無政府世界（anarchy）。





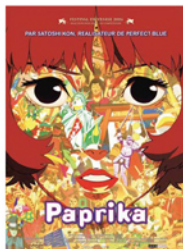
《盜夢偵探》更是繼承西班牙導演布紐爾（Luis Bunuel）以降的法國超現實主義（surrealism）藝術傳統，在片頭一開始就以夢境的內容呈現，讓人聯想起《安達魯之犬》與《黃金時代》的經典片段。就像超現實主義強調破壞敘事邏輯，認為潛意識是一切事實的基礎，《盜夢偵探》的片頭畫面刻意剪接這段夢境內容作為整個「準」敘事結構的「前敘」（flash-forward），帶領觀影者進入這個也被稱為「夢境」的影像世界。《盜夢偵探》的熱鬧開場讓人聯想起義大利導演費里尼《小丑》中許多馬戲團表演的片段，然而這部動畫卻增添不少懸疑的元素，早已超越《小丑》單純的狂放不羈，而提供五味雜陳的觀影趣味。

對於動畫最難表現的光影對比來說，《盜夢偵探》的技巧運用非常強烈與純熟，這部動畫運用低調的光影風格，強調陰暗詭異的驚悚氣氛，特別是人物角色臉部表情的特寫與大特寫鏡頭的驚訝與恐懼，例如粉川（Konakawa）、時田（Tokita）、千葉（Chiba）、島（Shima）。而低調的光影對比在陰險無比的「財團法人精神醫療總合研究所」董事長身上，則是更為明顯，當董事長幻化成為巨大的巨人與Paprika進行最後決戰時，整個畫面幾乎喪失明亮度，而完全以低調風格呈現，表達一個黑暗吞噬光明的幽冥世界。而另一個對於動畫最難表現的立體感而言，《盜夢偵探》運用電腦生成影像的輔助，透過3D動畫的技巧進行佈景設計，例如董事長辦公室與時田、千葉、Osana在高速公路上開車，建立整部動畫的空間的立體感與臨場感，然後再以2D動畫手繪人物角色或其他背景，最特別的是創造出極度向內扭曲與極度向外擴張的動態影像，搭配得天衣無縫。

《盜夢偵探》運用色彩搭配分隔真實世界與夢境兩個空間的差異，真實世界絕大多數以純白色、水藍色或灰黑色為主調，然而夢境則是五彩繽紛、相當鮮豔亮麗，透過色彩搭配諷刺真實世界的封閉鎖鏈，以及頌揚夢境的開放自由。這部動畫以嘉年華會式的遊行活動表現夢境，參加遊行的家電用品、動物、日本人形、西洋娃娃、日本神社大鳥居、美國紐約自由女神像、聖母瑪莉亞聖像、佛教徒，不僅呈現一個反科技主義思維的和平共處之想像世界，而且色彩的搭配極盡奢華與燦爛輝煌。《盜夢偵探》嘉年華會式的遊行不禁讓人聯想起費里尼的《卡比利亞之夜》與《阿瑪珂德》，那種狂妄不羈的放任與歡慶，使得「自我」（ego）從意識回歸到被壓抑至潛意識的「本我」（id），而透過各種夢的素材形成明顯影像的夢境，則是將真實世界受到封閉鎖鏈的冷靜色調轉化成開放自由的溫暖色調。

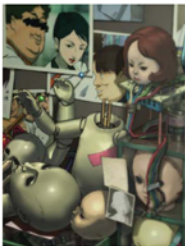
由於受到超現實主義的影響，《盜夢偵探》的敘事結構不僅是非線性的（non-linear），而且時空順序與因果關係相當混淆，並不是一般劇情片的說故事方式。特別是當真實世界與夢境交叉剪接的影像同時出現的時候，經由科幻片、動作片、冒險片、驚悚片與警匪片的類型整合，故事情節偶會出現這些類型公式化的特徵或是經典片段，然而這些早已超越觀影者的觀影經驗與普遍認知，因此很不容易掌握這部動畫的敘事結構與形式。只是因為這樣，《盜夢偵探》就不是一部劇情動畫片了嗎？究竟觀影者能夠從《盜夢偵探》看到什麼？或是比較精確的問法是，《盜夢偵探》的動畫創作者想要表達什麼？嚴格說來，如同DC mini一樣，《盜夢偵探》其實是一個動畫創作者與觀影者共同分享的夢境，動畫創作者選擇各種可能的夢之素材，組構與剪接成一個個零碎的片段，而觀影者就在這些川流不息的流動影像中，回歸至自己被壓抑的潛意識層面，並且處在夢境的幻覺裡而無法自拔。

盜夢偵探

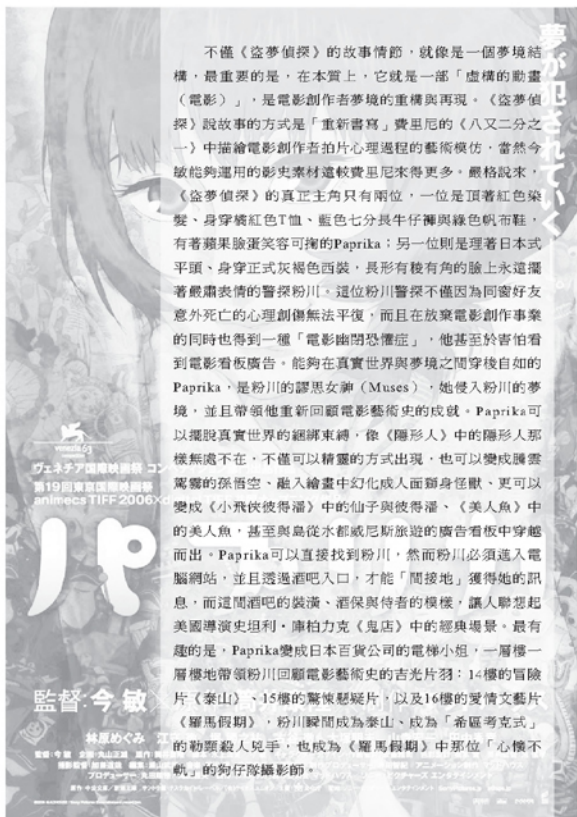


《空夢偵探》整個看似片斷零碎的故事情節，其實就是一個透過影像呈現出來的夢境結構，這部動畫大量地使用「鏡像」（mirror）與「疊印」（superimposition）描繪人物角色在意識與潛意識之間的主體認同分裂狀況，其中比較重要的是Paprika／千葉，以及粉川／Osanaï。雖然千葉活在真實世界意識層面的「自我」，但是Paprika是她在夢境潛意識層面的「本我」，也就是說，千葉是Paprika的「異化主體」（alienated subject）。如同片頭一開始，Paprika從騎著摩托車的影像，疊印成開著綠色小車的千葉，每當千葉遇到困難時，Paprika就會在鏡像中出現與她對話。而Paprika變成蝴蝶標本被Osanaï釘住時，Osanaï撕咬她的身體，結果身體裡面另外有一個身體，她是千葉，讓人聯想起加拿大導演大衛·柯能堡的《錄影帶謀殺案》中，伸入身體開腸破肚的經典畫面。最終當千葉面臨時田變成宛如《機器戰警》中人機合體的機器人而不知所措時，是Paprika跳進時田已經破碎的機器身體，與變成宛如《酷斯拉》中的怪獸和《攻殼機動隊》中的怪物的董事長進行決戰。因此千葉就是Paprika、而Paprika也就是千葉，只是與千葉不同的是，Paprika可以在夢境與真實世界之間穿梭自如，她是一個完全不受任何限制與拘束的「快樂本我」。

在大學時代懷抱著電影夢想的粉川，曾經與同窗好友合力拍攝成一部深具創意的實驗影片，然而同窗好友的意外死亡，卻造成他心理無法磨滅的創傷（trauma），因此放棄電影創作事業，改行擔任警探，只是這部以警匪片為主題的實驗電影經常在他的夢境中出現。在真實世界中，粉川一直在追查殺人兇手，而這部實驗影片似乎提供他相當重要的線索，只是他始終看不清楚逃走的殺人兇手到底是誰？由於粉川的創傷被壓抑至潛意識中，因此同窗好友變成「原初場景」（primal scene）的模糊影像，而每當粉川愈想抓住這個模糊的原初影像就愈不可能，因



為它只是一個創傷的能指（signifier）替代物而已，在極度瘋狂的狀態中，粉川甚至曾經夢見自己殺了自己，讓人聯想到瑞典導演英格瑪·柏格曼的《野草莓》中，老教授夢見自己看到自己躺在棺材裡的經典片段。而當粉川面對問題時，同窗好友就會出現在「鏡像」中與他對話，雖然粉川是活在真實世界意識層面的「身體」（body），但是同窗好友是他在夢境潛意識層面的「靈魂」（spirit），也就是說，創傷未曾平復的結果，使得粉川為同窗好友努力地活著。然而Paprika出現之後，她就像精神治療師一樣，進入粉川的夢境，逐步地讓粉川的創傷獲得平復，當粉川抓到真正的殺人兇手時，也就是他的精神病症痊癒之時，這個模糊的原初影像終於由「隱藏」變為「明顯」，他是Osanai，換句話說，這個模糊的原初影像從一個無意義的能指替代物，變為一個有意義的所指（signified），而事實證明粉川也從潛意識層面轉回意識層面，他重新活了過來。與粉川不同的是，Osanai將靈魂賣給董事長，甘心為他利用，將原本發明用以進入精神病患夢境進行精神治療的DC mini，誤用為掌控人類心靈的工具，讓人聯想起德國導演穆瑙的《浮士德》中，為要獲得愛情並且回轉成青春模樣而甘願出賣自己靈魂給撒旦的科學家，更令人驚訝的是，他竟然是粉川追查已久的殺人兇手，在最後遭到粉川槍殺的命運。當粉川問着自己：「為什麼會導致成這樣？什麼原因？」他的同窗好友出現在鏡像中回答他：「你沒有作錯什麼事情，你只是在真實生活中活在我們電影一段時間而已，這就是你為什麼會變成一個警探的原因，總要記住，來自虛構的都是真實的。」



不僅《盜夢偵探》的故事情節，就像是一個夢境結構，最重要的是，在本質上，它就是一部「虛構的動畫（電影）」，是電影創作者夢境的重構與再現。《盜夢偵探》說故事的方式是「重新書寫」費里尼的《八又二分之一》中描繪電影創作者拍片心理過程的藝術模仿，當然今敏能夠運用的影史素材遠較費里尼來得多。嚴格說來，《盜夢偵探》的真正主角只有兩位，一位是頂著紅色染髮、身穿橘紅色T恤、藍色七分長牛仔褲與綠色帆布鞋，有著蘋果臉蛋笑容可掬的Paprika；另一位則是理著日式平頭、身穿正式灰褐色西裝，長形有稜有角的臉上永遠擺著嚴肅表情的警探粉川。這位粉川警探不僅因為同窗好友意外死亡的心理創傷無法平復，而且在放棄電影創作事業的同時也得到一種「電影幽閉恐懼症」，他甚至於害怕看到電影看板廣告。能夠在真實世界與夢境之間穿梭自如的Paprika，是粉川的謬思女神（Muses），她侵入粉川的夢境，並且帶領他重新回顧電影藝術史的成就。Paprika可以擺脫真實世界的纏綿束縛，像《隱形人》中的隱形人那樣無處不在，不僅可以精靈的方式出現，也可以變成騰雲駕霧的孫悟空、融入繪畫中幻化成人面獅身怪獸、更可以變成《小飛俠彼得潘》中的仙子與彼得潘、《美人魚》中的美人魚，甚至與島從水都威尼斯旅遊的廣告看板中穿越而出。Paprika可以直接找到粉川，然而粉川必須進入電腦網站，並且透過酒吧入口，才能「間接地」獲得她的訊息，而這間酒吧的裝潢、酒保與侍者的模樣，讓人聯想起美國導演史坦利·庫柏力克《鬼店》中的經典場景。最有趣的是，Paprika變成日本百貨公司的電梯小姐，一層樓一層樓地帶領粉川回顧電影藝術史的古光片羽：14樓的冒險片《泰山》、15樓的驚悚懸疑片，以及16樓的愛情文藝片《羅馬假期》，粉川瞬間成為泰山、成為「希區考克式」的勒頸殺人兇手，也成為《羅馬假期》中那位「心懷不軌」的狗仔隊攝影師。

venice 63
ヴェネチア国際映画祭 コン
第19回東京国際映画祭
animex TIFF 2006x

パプリカ

監督：今敏

林原めぐみ

登場：今敏 企画：丸山正雄 原作：三浦 雅也
脚本：今敏 監督：今敏 演出：今敏
制作：スタジオ・ファンタジア
プロデューサー：丸山正雄
原作：今敏 脚本：三浦 雅也 演出：今敏
制作：スタジオ・ファンタジア

制作：スタジオ・ファンタジア
プロデューサー：丸山正雄
原作：今敏 脚本：三浦 雅也 演出：今敏
制作：スタジオ・ファンタジア

作為粉川謬思女神的Paprika，坐在電影院中聆聽粉川暢談著電影拍攝的技巧，讓人聯想起法國導演高達的《輕蔑》一片中，德國導演佛利茲·朗對他的女秘書高談闊論劇本的經典片段。而粉川與同窗好友合力拍攝的警匪片實驗電影在電影院中公開放映，並且穿透銀幕畫面而出，混淆電影虛構的影像世界與觀影者所在的電影院真實世界，讓人聯想起美國導演伍迪·艾倫的《開羅紫玫瑰》中，男女主角從銀幕畫面穿透而出的經典片段，而這部警匪片實驗電影結束時，則是帶來英國導演彼得·格林納威《魔法聖嬰》的「劇中劇」（play within a play）效果，如同俄羅斯導演維多夫在《持攝影機的人》中想要傳達的意念：究竟是我們在看著電影？還是電影在看著我們？Paprika確實重新燃起粉川對於電影的熱情與希望，最終以精神治療師的身份幫助粉川克服「電影幽閉恐懼症」，也讓人聯想起英裔美籍導演希區考克的《迷魂記》中，金露華「間接地」幫助詹姆斯·史都華克服「懼高症」的故事情節。

被治癒的粉川，透過電腦網站的酒吧入口，再次「間接地」獲得Paprika留下的訊息，並且接受她的建議，前往電影院觀賞一部名為《作夢的孩子們》的影片，讓人聯想起黑澤明執導演筒的最後遺作《夢》。而今敏在對電影藝術史上的著名導演與經典作品致敬之際，也不忘在這部最新的動畫作品中，透過電影看板的影像，自我指涉《千年女優》與《東京教父》兩部前作。其實《盜夢偵探》的粉川，就是今敏的自我指涉，雖然粉川在虛構的影像世界中，不能成為優秀的電影創作者，只能作為享受夢境的觀影者，但是活在真實世界中的今敏，不僅是選擇與組織夢的素材之動畫藝術家，而且也是能夠與觀影者分享電影之夢的電影創作者。

盜夢偵探