




《盗梦空间》里的陀螺最后到底停没停？

图片：《盗梦空间》

 电子骑士，以一知当十用

看来这问题会一直让影迷们讨论下去了。贴一下我当年看完电影后做的总结分析贴。

无限梦境与有限真实——《盗梦空间》个人解析

在《盗梦空间》电影结束，演职员表出现，音乐响起的时候，很多观众没有像平常那样马上起身离开，而是耐心等待着。他们期望在最后能看到点什么，好解释清楚结尾的陀螺到底停下来没有，整个故事是个美梦还是噩梦。很多人还会在回去的路上和同伴展开争论，分析影片中的种种问题和细节。这大概就是诺兰电影的魅力吧。到底图腾是怎么回事？影片涉及了几层梦境？哪些细节暗示了结尾的真相？脱离梦境为什么非要如此麻烦的手段？在最下面一层的梦境中到底发生了什么？让我试着在这里做一次解析吧。

五层梦境，六种现实

没错，梦里套梦这个点子不是《盗梦空间》第一个提出来，《红辣椒》、《全面回忆》等影片都涉及到了梦中梦的概念。但诺兰却是把这个概念展现到了最极致的导演。整部影片可以看作是构造了五层梦境，每层都有其独特的物理规律和心理时间。加上电影观众的参与，可以说《盗梦空间》展现了六种基于思想的现实空间。

第一种现实：电影中的现实。下一层入梦地点：从悉尼到洛杉矶的飞机上。

这是电影的故事和逻辑基准层。在这个层面上，主人公柯布无法回到美国和孩子见面，于是不得不为齐藤工作，率领团队以罗伯特·费希尔为目标，展开了“植入想法”的行动。当然，也有人质疑这一层，认为整个电影可以看作柯布的一个梦，没准就是他的团队为了让他摆脱梅尔的阴影而制造的。这种说法虽然有趣，但缺乏足够的事实和细节支持。何况这一层是整个五层梦境的基础，如此过度阐释，会让影片失去根基，这是诺兰不愿看到的。

第二种现实，第一层梦境：下着大雨的优素福之梦。下一层入梦地点：优素福驾驶的车子上。

这是柯布展开行动的第一层梦境，梦的主人是药剂师优素福——你会看到，刚进入梦境时，同伴们向他打趣：“开始做梦前也不上个厕所”“他就是一看见免费香槟就忍不住。”在这一层梦境中，一开始就出现了问题：那辆凭空开来的火车来自于柯布的潜意识，因为他无法控制它。凡是盗梦者都需要学会控制自己的潜意识，这一点在柯布带建筑学院的学生阿里阿德涅进入她的梦境时已经展示过了。一个训练有素的盗梦者，在把自己的头脑当作盗梦空间使用时，他会控制自己梦境中的防御者，不对进入梦境的人进行本能的攻击，以便顺利完成盗梦使命。但是由于柯布对梅尔念念不忘，加之他曾经很多年深入最下层的“混沌边缘”（Limbo），使他经常无法控制自己梦境中的防御者，梅尔就成了一个梦境破坏者——这其实是柯布潜意识想留在梦境和梅尔相伴的表现。

第三种现实，第二层梦境：以酒店为背景的亚瑟之梦。下一层入梦地点：528 房间。

在这一层梦境中，柯布非常巧妙地告诉了目标人物费希尔他就在梦中，并利用这一点让他放下戒备，随自己进入下一层梦境。这一层的目的就是减轻费希尔的警惕，为下一层中给他植入思想做准备。由于在上一层的优素福之梦中，武装的防御者始终紧追不放，这个亚瑟之梦变得很不稳定，不但气候突变，而且重力也随着上层做梦者姿势的变化而变化——这里有一个无法解释的硬伤，即为什么只有这一层梦境中的重力会产生变化。我们看到，当亚瑟摆弄着失去重力的同伴们时，下一层的人却丝毫不受影响，哪怕是爆炸的电梯里重新产生了重力的时候。

第四种现实，第三层梦境：雪山中的医院，伊姆斯之梦。下一层入梦地点：医院地板上。

这是柯布团队设计的最终梦境，并把它伪装成了费希尔的教父彼得·布朗宁之梦。费希尔之所以最后会接受了植入的思想，主要是因为这个梦中，他见到了临死前的父亲，并发现他本来要说的不是“对他很失望”，而是经过伊姆斯修改伪装过的“我很失望你想成为另一个我”。再加上同样是添加进来的纸风车道具——这显然是老费希尔送给他的童年玩具，代表着父亲对他的爱和期待。被触动了最深处的费希尔最终把植入的思想和自己希望父亲认同的内心动机结合了起来，完成了这次 Inception。但是由于梅尔的破坏以及齐藤在第一层梦境的死亡，柯布不得不再次进入最深的梦境：“混沌边缘”（Limbo）。

第五种现实，第四层梦境：悬崖岸边的城市，柯布与梅尔建成的混沌边缘。

事实上，这一层不算严格的梦境，只是柯布的潜意识而已。我们会发现诺兰的设计与已知的梦境概念很不一样：一般人都认为梦境是非理性的，混乱无序的，超现实的，就好像《入侵脑细胞》里的画面一样。但在诺兰的设定中，梦境都是理性、明确、条理、现实的，而种种非现实的混乱的东西都隐藏在潜意识层或者叫阈下意识层（subliminal consciousness）。这一层的意识往往蕴含着原始的本能和冲动，虽然不能被自我识别出来，却占据了意识的绝大部分。在第三层梦境中，梅尔杀死了费希尔，本来已经导致了任务失败，但阿里阿德涅忽然明白了，如同柯布当初的考试给她的提

示一样，梦境其实是一种非欧几何结构，而不是“现实”中的欧式几何结构。换句话说，《盗梦空间》中的梦境其实是一个封闭的圆形，而潜意识世界，也就是所谓的“混沌边缘”（Limbo）能够 and 所有层的梦境同时接触！第一层梦境中的齐藤死后进入了混沌边缘，第三层梦境中费希尔死后也会进入混沌边缘。所不同的是，费希尔当时还没有完全死去，只是在垂死状态。于是阿里阿德涅想到可以进入混沌边缘，找到费希尔，然后通过伊姆斯在第三层梦境中电击费希尔的方法让他暂时复苏（这就相当于“踢醒”kick），然后在混沌边缘中杀死费希尔就能让他回到第三层，进入最后的房间——紧接着，几层梦境同时开始踢醒阶段，通过这种协同踢醒（Synchronize kicks）让众人穿越三层梦境醒来（阿里阿德涅要从四层梦境中醒来）。

第六种现实，第五层梦境：观众之梦？诺兰之梦？

听到结尾放演员表时响起的歌声了么？那就是影片中提醒梦中人准备醒来的音乐，法国女歌手埃迪特·皮亚芙（Edith Piaf）的《不，我无怨无悔》（Non, Je Ne Regrette Rien）。这歌声一起，显然是暗示你其实也在一个梦里，就不知道该说成是观众之梦呢，还是我们一起进入了诺兰的梦境。不过我认为这一层意思其实只是个噱头，令观众和电影作者诺兰的关系更加紧密而已。

名词解析

虽然诺兰把故事讲得很清楚，但影片中还是有很多关键词语会影响观众的理解，而另一些则隐含深意，匆匆放过会大大减低你的观影乐趣，也会令你对影片的思考劳而无功。

Extraction 盗取想法

即进入他人的梦境（或者把他置入你设计的梦境）得到他的思想和秘密。

Inception 植入想法

把某种想法放入他人的头脑，使它看起来就像是那人自己想出来的。

Limbo 混沌边缘

Limb（有人翻译成“灵簿狱”）o 本来是基督教创造的一个词汇。在但丁的《神曲》中，Limbo 位于地狱的最外围，荷马、苏格拉底等古圣先贤都在里面。他们和地狱中的人一样永远没有升入天堂的希望。比那些因为犯了错而在炼狱（Purgatory）中受折磨的灵魂还惨，因为那些灵魂最终还是可以升天的。

这里是潜意识的世界，时间几乎是无始无终的永恒。每个在强效镇定剂效果下进入梦境的人，如果在梦境中死去都会来到混沌边缘。一般人在这里只有思想的碎片，无法形成真正的梦境——所以我们会看到，齐藤在混沌边缘中的形象以及周边环境就是影片开始时柯布设计的梦境的样子，位于一座日式城堡中。进入混沌边缘的人会丧失正常的记忆，犹如生活在混乱的噩梦中，而打破这个特殊梦境回到现实的办法就是在混沌边缘中自杀或者被杀死——丧失记忆的齐藤，以及主动放弃现实（陀螺）的梅尔都不记得这种方法了。只有柯布，因为他是这个混沌边缘的创始者，同时他得到了梅尔创造的陀螺，能够保持某种程度的清醒。即使这样，在他去找齐藤

时，也是齐藤无意的一句话才点醒了柯布，让他记起了来此的目的。

Kick 踢醒

由于是通过药物作用进入梦境，不到药力失效是无法出梦的。盗梦者会设计一种踢醒，来模拟现实中意外摔落醒来的情况。如果是梦中梦，那么就需要几层梦中上下协同，共同踢醒，否则就会错过（miss the kick）。进入梦中梦后，每一层都要留一个人，保持在本层清醒，来和上下层协同踢醒，这也是为什么柯布最开始设想最少需要四个人（柯布、优素福、伊姆斯、亚瑟）进入梦境的原因。

Totem 图腾

为了让盗梦者自己不落入别人设计的梦境，同时也让他保有分辨现实与梦境的能力，他就需要一个图腾。这个图腾必须亲手制作，而且不能让别人接触，否则别人就会发现你图腾里的小把戏，从而可以操控玩弄你的思想。图腾得是一件别人不太注意的小东西，便于随身携带。它在现实中和梦境里呈现出的物理状态完全不同。举例来说，亚瑟的骰子是灌铅的，在梦境中，它会像正常骰子那样，可以投出任何点子来。但在现实中，每次掷骰子都只可能是亚瑟知道的那面朝上。这样就能把梦境和现实区分开了。阿里阿德涅的国际象棋棋子也是如此，她掏空了棋子内部，让棋子重心不在中央，于是棋子在现实世界中倒下时不会像普通棋子那样滚动，而是始终稳定地倒向一边。但这样说 Cobb 的图腾陀螺就显得比较奇怪了——从前面两个例子能看出，图腾的特性是在现实世界中呈现出不寻常的效果，而在梦境中则是正常的。柯布的陀螺则恰恰相反，它在梦境中会一直旋转，而在现实世界中则会停下来。我个人倾向认为，柯布的图腾是诺兰最初设计的道具，他希望呈现出神秘而且富于戏剧性的效果（看看现在对结尾的讨论就知道了），因此有些违背影片中图腾的概念。

The Ending 结尾

到底陀螺停下没有？结尾是梦是真？以下一些细节不知你注意到了没有：一，影片最后孩子们露脸了，而在前面的梦境中他们始终没有过；二，结尾处两个孩子明显比前面梦境中大了些；三，陀螺已经开始不稳定地摇晃；四，柯布说过，你会想不起一个梦是如何开始的，而结尾我们能看到几乎所有过程——在机场取行李，过关，见到岳父，回家，仅仅切换省略了回家的路上情况。因此，我认为诺兰其实倾向于大团圆式的结尾。“整部电影都是一场梦”虽然听起来很酷，但其实是毁了导演前面所有的设计。如同国外网友所说的，结尾之所以设计成开放式的，主要是为了在观众心中种下一颗怀疑的种子，完成诺兰 Inception 的电影概念。

Wedding Ring 结婚戒指

在影片中，柯布的结婚戒指是非常重要的道具。如果你留心一下，会发现以下规律：每个陀螺不停旋转的场景中柯布都是戴着婚戒的，而所有陀螺最终停下的场景中他都是没有戴婚戒的！事实上，柯布的婚戒在影片中成了分辨是现实场景还是梦境的最重要道具。当他戴着婚戒时，他就是在梦境中；当他没有戴婚戒时，那就是在现实里。在柯布设计的三层梦境中，他都戴着婚戒出现，而在飞机上，有非常明确的画面告诉我们他手上没有戴戒指。在关键的结尾部分，我们看到柯布在去混沌边缘找齐藤时是戴着戒指的，到航站楼时则没有，然后见到岳父，回家，旋转图腾……始终都

没有戴戒指的痕迹。这从另一个角度说明结尾柯布应该是在现实之中。

其他象征

诺兰在影片中大量指涉了建筑学、数学、心理学、神话宗教等概念，其内容之庞杂使我无法一一指认出来，这里只列举几个，也希望让它成为刺激你思考的一种 Inception！

Cobb: 这个名字来源于诺兰早期影片《追随》中的角色，这个中世纪英语人命的含义是 **lump**，有数学上“归并”的意思。

Arthur: 与亚瑟王同名

Ariadne: 阿里阿德涅这个名字来源于希腊神话，这个国王 **Minos** 的女儿，和特修斯相爱的女神曾给了情人一个线团，帮助他走出迷宫。

Mal: 在法语中（注意诺兰特意选择了法国演员玛丽昂·歌迪亚来饰演这个角色）这个词是疾病和不适的意思。可以引申为某种坏的东西。

528491: 影片中费希尔脱口而出的一串数字，柯布利用它设计了第二层的房间号。至于这串数字是不是像《迷失》中的 **4,8,15,16.....**那样有什么古怪的说道，则还没有发现。

无限的楼梯：很多人看过亚瑟设计的那个循环楼梯，都会想到莫比乌斯环。但这是不正确的。莫比乌斯环的关键意义在于其拓扑结构，也就是空间折叠。影片中的楼梯其实来源于著名荷兰著名图形艺术家，错觉大师埃舍尔（**M.C. Escher**）。尤其是名为《上升与下降》（**Ascending and Descending**）和《无限楼梯》（**The Infinite Staircase**）的两幅版画埃舍尔的画作非常著名，常以惊人的意象探索视觉错觉、建筑、数学和哲学等问题。埃舍尔曾说：“在我的作品里，我想证明，我们生活在一个美丽、秩序井然的世界里，而不是一个漫无标准的混乱世界里，虽然它有时候看来如此。”从诺兰对梦境的理解来看，显然他是遵循埃舍尔的思路去拍摄电影的。

其实，哪怕你对上面这些全无概念，《盗梦空间》一样可以看得很爽。作为头脑体操的话，自然会得到更多了乐趣——尽量别过度阐释就好。毫无疑问，《盗梦空间》与如今通行的大片完全不同，有人甚至把它和奥逊威尔斯的《公民凯恩》相提并论，不是说《盗梦空间》已经达到了这般高度（事实上诺兰为了观赏性和通俗性做了很多很多的妥协），而是说两人都有一种以电影为思想实验的态度。《盗梦空间》是否神作其实并不重要，它带来的“电影可以这样拍”“电影可以讲这样的故事”的理念才是最重要的。同时，《盗梦空间》也告诉我们，永远不要低估观众的理解能力。只要认真拍的电影，永远有人能看，有人能懂。

[查看知乎原文（262 条讨论）](#)

客官，这篇文章有意思吗？

好玩！[下载 App 接着看](#) (๑•H•) ♡

再逛逛吧 ‘_>’

两千多年前，秦国为什么要统一中国？



下载「知乎日报」 客户端查看更多