



MURDER
CHRISTOPHER NOLAN

盗梦空间
克里斯托弗·诺兰

【美】克里斯托弗·诺兰 / 著
胡坤 / 译

甘肃人民美术出版社

INCEPTION

YOUR MIND IS THE SCENE OF CRIME

华纳授权唯一中文版

INCLUDES

诺兰手迹:《盗梦空间》原初草稿

Nolan's Initial handwritten outline of the *Inception* plot

诺兰兄弟对话录:《盗梦空间》十年创作历程 独家披露

Christopher Nolan and Jonathan Nolan on the 10-year development process behind *Inception*

造梦机详细图解

The mysterious PASIV Device for dream-share

《盗梦空间》完整剧本, 包括删减桥段

The Shooting Script

《盗梦空间》拍摄故事板

Inception key story board sequences

《盗梦空间》场景设计图

Inception concept art



WARNER BROS. PICTURES PRESENTS
IN ASSOCIATION WITH LEGENDARY PICTURES A SYNCOPY PRODUCTION A FILM BY CHRISTOPHER NOLAN LEONARDO DICAPRIO "INCEPTION" KEN WATANABE JOSEPH GORDON-LEVITT
MARION COTILLARD ELLEN PAGE TOM HARDY CILLIAN MURPHY TOM BERENGER AND MICHAEL CAINE MUSIC BY HANS ZIMMER COSTUME DESIGNER LEE SMITH ACE
EXECUTIVE PRODUCERS GUY HENRIKX DYAS PRODUCED BY WALLY PFISTER ASSOCIATE PRODUCERS CHRIS BRIGHAM THOMAS TULL EXECUTIVE PRODUCERS EMMA THOMAS CHRISTOPHER NOLAN
SCREENPLAY BY CHRISTOPHER NOLAN DIRECTED BY CHRISTOPHER NOLAN

建议上架: 文学 / 畅销书

ISBN 978-7-80588-696-1



定价: 28.00元



文
治



MIB 100
CHRISTOPHER NOLAN
盗梦空间 克里斯托弗·诺兰

【美】克里斯托弗·诺兰 / 著
胡坤 / 译

浙江人民美术出版社

此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com

INCEPTION

YOUR MIND IS THE SCENE OF CRIME

华纳授权唯一中文版

INCLUDES

诺兰手迹:《盗梦空间》原初草稿

Nolan's initial handwritten outline of the *Inception* plot

诺兰兄弟对话录:《盗梦空间》十年创作历程 独家披露

Christopher Nolan and Jonathan Nolan on the 10-year development process behind *Inception*

造梦机详细图解

The mysterious PASIV Device for dream-share

《盗梦空间》完整剧本, 包括删减桥段

The Shooting Script

《盗梦空间》拍摄故事板

Inception key story board sequences

《盗梦空间》场景设计图

Inception concept art



WARNER BROS. PICTURES



WARNER BROS. PICTURES presents
A LEGENDARY PICTURES / SYNCOPY PRODUCTION A FILM BY CHRISTOPHER NOLAN LEONARDO DICAPRIO "INCEPTION" KEN WATANABE JOSEPH GORDON LEVITT
MARION COTILLARD ELLEN PAGE TOM HARDY CILLIAN MURPHY TOM BERENGER AND MICHAEL CAINE MUSIC BY HANS ZIMMER COSTUME DESIGNER LEE SMITH AGE MAKEUP DESIGNER GUY HEI DEUX D'AS
EXECUTIVE PRODUCERS WALLY PFISTER AND JIM WILKINSON PRODUCED BY JONATHAN NOLAN AND EMMA THOMAS WRITTEN BY EMMA THOMAS AND CHRISTOPHER NOLAN DIRECTED BY CHRISTOPHER NOLAN

建议上架: 文学 / 畅销书

ISBN 978-7-80588-696-1



定价: 28.00元



文治
WEN ZHI

图书在版编目 (CIP) 数据

盗梦空间 / (美) 诺兰著; 胡坤译. -- 兰州: 甘肃人民美术出版社, 2010.11
ISBN 978-7-80588-696-1

I. ①盗… II. ①诺… ②胡… III. ①电影文学剧本—美国—现代 IV. ①I712.35

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 216554 号

Copyright © 2010 Warner Bros. Entertainment Inc. INCEPTION, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. WB Shield: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s10)

Published by arrangement with Insight Editions, LP, 10 Paul Drive, San Rafael, California 94903, USA, www.insighteditions.com

盗梦空间

(美) 克里斯托弗·诺兰 著
胡坤 译

责任编辑: 马吉庆

装帧设计: typo_design

出版发行: 甘肃人民美术出版社

地 址: 兰州市南滨河东路 520 号

邮 编: 730030

电 话: 0931-8773224

0931-8773148 (编辑部)

0931-8773269 (发行部)

E-mail: Gsart@126.com

网 址: <http://www.gansuart.com>

印 刷: 三河市文通印刷包装有限公司

开 本: 635mm × 965mm 1/16

印 张: 15

插 页: 6

字 数: 140 千

版 次: 2010 年 11 月第 1 版

印 次: 2010 年 11 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-80588-696-1

定 价: 28.00 元

如发现印装质量问题, 影响阅读, 请与印刷厂联系调换。

本书所有内容经作者同意授权, 并许可使用。
未经同意, 不得以任何形式复制转载。

前言 PREFACE

梦境 DREAMING /

创造 CREATING /

感知 PERCEIVING /

电影 FILMMAKING

诺兰兄弟对话录

AN INTERVIEW WITH WRITER-DIRECTOR CHRISTOPHER NOLAN
INTERVIEWED BY JONATHAN NOLAN

乔纳森·诺兰：我们来谈谈剧本吧。你构思了相当长时间。

克里斯托弗·诺兰：我想有十年。

JN*：十年？我在回想你第一次和我说起这个想法是什么时候，因为那时候你在琢磨好几个不同的商业间谍剧本。

* JN代表Jonathan Nolan，CN代表Christopher Nolan。

CN: 是的。然后我把商业间谍的想法融进了我构思了更久的一样东西，就是梦境。

我很清楚地记得它的由来。我对梦境的兴趣来自于我意识到，做梦的时候，你在创造你所感知的世界，我觉得这种互为因果的状态很神奇。我记得在大学里我们有免费的早餐，早上九点结束……

JN: （笑）那是你的美好回忆。

CN: 确实。你必须爬起来吃早餐，然后再回去睡觉，因为你前一天晚上四点才睡。但我总是能吃到早餐，之后我会回去睡两三个小时。在那种有点怪异、有点混乱的睡眠里，我发现自己的梦很鲜活，而且当你意识到你在做梦，你可以控制梦境。

我觉得这种感觉真的很神奇。我记得在一个梦里，我对自己说：“好，书架上有一堆书。如果我取下一本翻开，我能读上面的字吗？”能的，因为你的大脑虚构了书上的字。或是你走在梦中的海滩上，抓起一手的沙子，你可以看着这些细细的颗粒，心想：“嗯，我的大脑在一把沙子里创造了数不清的颗粒。”

这分明意味着——忘掉脑中创造与感知之间那堵传说中的墙——人类意识的无穷潜力。对我而言，这才是最激动人心的。因为人们一直在讨论这个问题，喜欢把人脑比作计算机。我对否定这种比喻一直很有兴趣。于是我觉得梦境……

JN: ……梦境是个有力的反驳。

CN: 对，因为能够创造一个完整的世界，并且和梦里的人对话——你感觉自己在对话，但你是把那些话塞到对方的嘴里。

JN: 你在和自己下棋，却没有意识到你是你自己的对手。

CN: 没错，醒着就不行。清醒的时候没法对影成三人。

JN: 你第一次向我描述梦境有多么微妙之后，才促使我去思考梦境与感知的不同。从这个角度透视人的意识有迷人的效果，因为梦境远比感知要广阔。然而针对梦境的科学研究似乎不太多。

CN: 我猜想梦境不是热门科研题材的原因在于它的主观性，它太随意了。

JN: 梦境常常被牵强附会到古怪又过时的心理学理论上，有点败坏了它的名声。但所有这些理论都缺乏科技的支持，虽然梦境的原理极其复杂。

CN: 没错，而且我认为那些原理是可以分析的。当科学与哲学交错，当人脑科学遭遇哲学的边界，人们就会坠入抽象中。所以这部电影想守住科幻的领域，这样就不会变得抽象或难以理解。电影中的角色有特定的做梦法则，这些法则定义了现实，也定义了他们的梦境。这些角色熟知法则，引以为傲，并且绝对遵从。

JN: 你想出这一系列强大的法则，是因为电影的前提是做梦者不知道自己正在梦中。你必须守住这一点。这样会有意思得多，因为感觉上更接近现实。

CN: 的的确确，在写作过程中，我就在寻找一种逻辑，能给这个故事设定法则。我看了第一部《黑客帝国》之后，觉得这部电影太棒了，但我不太理解醒过来的那些角色的能力范围。

相比之下，《盗梦空间》是关于更为生活化的梦境体验。它所讲的与人类的真实体验更加贴近。它并不质疑生活中的现实世界。它只是说：“好吧，我们每晚都做梦。要是你能与其他人分享你的梦

会怎样呢？”梦境成了另一种现实，就是因为梦变成了一种交流的形式——就像打电话或上网。于是我要在影片里设定一系列法则、一系列逻辑，如此你便可以看清楚为什么梦境不是混乱无章的——为什么必须井然有序，以及为什么需要造梦师和建筑的思维去创造梦中的世界，让目标进入。

JN: 每个人都能在梦里做超人。但你片中的人物用技能与智巧在梦里行动——那种操控梦境的智巧。

CN: 对——正是如此。这部电影关于智巧，所以会引入盗窃片*的概念。之前我构思过商业间谍一类的题材，不过一旦你想表现骗局、迷惑的微妙技艺，你就进入了盗窃片的范畴。我明白要用盗窃片的结构网罗所有的想法，我的剧本正是从这里开始，大概是十年之前。

问题在于如何完成这个剧本，因为盗窃片作为一种类型总是刻意拍得肤浅，拍得刺激，一般只是把它当做消遣。而我意识到如果谈论梦境，故事的成分中需要更强的情感共鸣。所以在《盗梦空间》里加入类型片元素的风险——不同于科幻片与007之类的故事结合——等于说：

“好吧，我们要拍一部盗窃片，而且要安排很大的情感成分。”

JN: 从一个角度看，很有趣，这部电影让梦境回归到弗洛伊德、荣格的理解，讲的是你如何把最深层的秘密锁进梦里。你不是去偷钱，而是去偷某种非常非常重要的东西。在这部电影里，则是植入某种非常重要的东西。

CN: 嗯，在这部电影所构想的世界里，你的潜意识会将你的秘密在梦里防卫起来。如果你和他人同在一个梦里，并且明白梦的法则，一旦你

* Heist Film。戴雄屏将它译作“偷窃电影”。

的潜意识知道自己能够创造自我保护或保护信息的结构，它会自然地形成防卫。

但同时，由于我们的自我意识内涵丰富，它会不断把秘密和你的忧虑泄露到梦的世界里，形成一种奇怪的扩散。

想想柯布，他的状态，他的角色像洋葱一样慢慢剥开。还有阿里亚德妮，她就是剥洋葱的人。我的想法是，深谙此道的人在梦里会相当强大。但他们也会无比脆弱，因为他们的潜意识对梦境世界了解透彻，一清二楚。换句话说，他们有不可告人的秘密。

JN: 我们回过来谈谈创作过程。十年。你怎么又回到这个片子上的？

CN: 我每完成一部电影，就看看接下来能做什么。我可能会把《盗梦空间》的草稿拿出来再看看，会给艾玛（艾玛·托马斯*）看看，有些时候交给你看看，收集更多的想法。但我始终不知道怎么完成这个剧本，直到我想明白片中演对手戏的应该是主角的妻子。

JN: 本来演对手戏的是他的搭档。

CN: 是的，本来是他的搭档。盗窃片的固定情节。犯罪过程中他的搭档背叛了他，诸如此类的。但完全没有情感的效果，没有任何共鸣。而一旦这个角色成了他的妻子，整部电影就转变了，变得与生活非常非常贴近。

JN: 可以说帮你打通了电影的结局。

CN: 彻底打通了电影的结局，打通了通向大众的剧情。因为在我看

* Emma Thomas: 克里斯托弗·诺兰的妻子，与诺兰共同担任《盗梦空间》的制片人。

来，去拍难懂的或过于复杂的科幻片，或者盗窃片、黑色电影，你都在为小众拍电影。如果要拍大制作，你必须为自己，也为观众带去更普世的经验。这就是我的体会。当我意识到要把梅尔设定为他的妻子，故事就贴近生活了。

JN:（笑）有人和我说——一个看过之后很喜欢《盗梦空间》的人——与你任何一部电影中的主角结婚都没有好下场。细数一下，差不多你的每部片子里都有一个死去的妻子。死去的妻子，死去的女友，死去的未婚妻。

CN: 我是写过不少死去的妻子，这话没错。但你要试着把自己的恐惧置入其中。这就是黑色电影，我也确实把《盗梦空间》看作一部黑色电影。你想想现实生活中忧虑或者你关切的事情，把这些延伸到一出有普遍意义的……

JN: ……家庭剧里——尽可能地渲染放大。

CN: 你把它变成一部剧情片*。大家总是贬低剧情片，但我不知道还有什么别的词。

JN: 剧情片是原动力。所以很多电影总会回归剧情，所以剧情片历久弥新。至少希望如此。

CN: 嗯，对，希望如此。

JN: 作为导演你还要写作，感觉如何？是不是很难？

* Melodrama: 指用夸张造作的人物与剧情来迎合观众心理的通俗剧。

CN: 我没觉得很难，因为我写的所有东西，不管是和你还是和其他作家合作（比如我与Hillary Seitz合作《白夜追凶》），我总是自己完成最后一稿。这样我就可以用我的大脑、我的指尖、我的电脑等等把所有东西滤一遍，让我感觉这些东西是我的原创，与我紧密相连。

JN: 但这一次只有你一个人。你构思了十年。有什么不同吗？

CN: 没有，对我而言与改编剧本没有不同。比如《记忆碎片》，你给了我短篇小说，但从那一刻起，我开始独立创作，感觉就像：“好，我该怎么去挖掘这个故事？”至于《盗梦空间》，当我想到这个概念，我立刻就接手过来——简直就像那是别人想出来的。所以说没什么差别。

不同之处在于，当你创作自己的想法，你要更持久地依赖自己的判断。而当我们一起写作，我会看看你的进展，再做出自己的判断，这过程要短得多，然后再反馈给你。就这么反反复复，而你间歇性地独自构思的时间要短得多。如果独自一人接连数月，要保持客观就难多了。

这样做有很强的不安全感。等你完稿，开始拍摄，会有一些难忘的时刻。在《记忆碎片》里遇到过，《盗梦空间》里更多。那天我们在看胶片，第五盘带子放到一半的时候，我对乔丹·戈德堡*说：“我才发现：这真是一部奇怪的电影——真的很奇怪！”

JN: 但我确信对我们合作过的每部电影你都这么说过（笑）。

CN: 也许，但《黑暗骑士》，跟你说，比如我在剪辑的时候看了结尾渡轮的戏，我就想说：“Wow。这么结束一部大制作动作片，真的不寻常。”但我早就知道，因为这场戏我写在草稿里，于是我马上想到：“可能得改改。”（乔纳森笑）我知道自己花了好几个月想改，但改不了。

* Jordan Goldberg: 《黑暗骑士》的合作编剧之一。

JN: 真有意思。在《蝙蝠侠前传》里，你和大卫（大卫·戈雅*）想出微波发射器，我们的关系反了过来。我坐在那看了一会（克里斯托弗笑），最后说：“这个好。”

CN: 所以说，当你独自创作，一个人，就没有这种反复质疑。质疑自己比质疑别人要难得多，难得多。

JN: 我现在在写另一个剧本，正在自我质疑中。不容易做到。

CN: 非常不容易。

JN: 与演员合作感觉如何？这部电影里有一些出色的演员，塑造了出色的角色。把这两者结合需要多大努力？

CN: 需要出色的选角。我很幸运在每部电影中都能与出色的选角导演合作。特别是选许多小角色、配角，一个出色的演员能一步到位，而且他们会给剧本带来意想不到的生命力。导演与剧中人物的关系相对要紧张得多，因为这些角色的真实面目决定了情节的走向。莱奥（莱昂纳多·迪卡普里奥）在这部电影里的作用很像《记忆碎片》里的盖·皮尔斯**。他要用情感为观众展开迷宫，带他们走出去。莱奥对人物特性把握得非常严谨。

我作为编剧和导演的最大负担在这部电影的前期，远甚于其他阶段，因为我要与莱奥探讨柯布，然后大量地重写。这些工作我认为对这部电影很有帮助，不可或缺。但同时我要在六个国家筹拍这部电影。可以说不堪重负。但这件事必须要做，而且我认为我们完成得很有效率。

* David Goyer: 《蝙蝠侠前传》的合作编剧之一。

** Guy Pearce: 《记忆碎片》主角饰演者。

我与其他演员也是如此——他们加入后，会阐述为什么他们的角色会做特定的事情。不是抽象地说：“我的动机是什么？”诸如此类。他们直截了当地说：“好，我走进这扇门，走到这里，说这些话。我为什么说这些话？为什么不是走到这里就完了？”你不得不好好想想。有时候你能回答，而有时候你的回答他们不买账。（乔纳森笑）还有些时候你根本不知道怎么回答，你发现你把自己蒙蔽了，漏掉了什么。但你蒙不了莱奥，比如他会说：“我大概明白怎么从A经过B到C，但其实有点疑问。”于是我们费了很多心力解决这些问题。我们的解答令我满意，也希望令观众满意，因为这才是演员真正想帮到你的地方。可以说，他们想做连接观众与电影的桥梁。

JN: 他们为观众诠释影片，就像一个代言者。

CN: 没错。

JN: 好，这个问题正好是过渡到我要问的下一个问题，下一个问题关于这部电影的复杂性。在我看来，这部电影感觉就像你之前所有电影的结合体：《记忆碎片》中的情感与复杂性，它的互动性，需要观众更费力地去思考；以及《黑暗骑士》那样火爆而有趣的大场面。在这部电影里，感觉你同时运用了这两种能力。在写剧本的时候，你是否想过：“好吧，没人看得懂我写的”？有没有这么一个复杂性的临界点，让你想止住，不再深入下去？

CN: 有一些时候，你担心自己走得太远，脱离了观众。但，有意思的是，这些恐惧不一定都准。有些时候，当你过多地去想观众会怎么想，当你想得太明白，你会犯错。比如说，在我的脑海深处，我曾设想过最终把陀螺在保险柜里的场景剪掉。但当我们试映，那个场景……

JN: 你真的想过要剪掉它?

CN: 我觉得我们必须舍弃它, 因为它所象征的东西太用力了。或者说这个画面太用力了。但观众们的反应让我们意识到, 实际上他们抓住了这幅画面, 作为一个立脚点, 作为对幕后构思的一种图解。

JN: 对。

CN: 所以人们经常误判。关于复杂性, 我的根本想法一直是, 让《记忆碎片》赢得主流观众的元素也可以被运用到大制作电影中。这也是《盗梦空间》的出发点。我先是想用霍华德·林斯*的剧本去尝试, 后来这个剧本飞不起来了, 于是我倾注了很多想法在《盗梦空间》里, 想在一部大片的规模与娱乐性中溶进更加——我实在不想说“挑战观众”, 因为我不觉得是这样——只能说有所不同、有所创新的东西。

我一直觉得可以有一部像《记忆碎片》一样的大制作, 面向大众, 然而, 是主流观众对《记忆碎片》的反响让我对这个想法有了信心。不是说欣赏它, 觉得它聪明, 而只是喜欢看。盖·皮尔斯贡献很大, 因为我以一种很冷的方式去创作《记忆碎片》, 我把它当做一个迷宫去构造。然而, 我们选到一个演员, 而他挖掘出角色情感状态, 并把这种状态投入每一场戏——令这部电影吸引到一群从来不看我们电影的观众。我从中学到了很多。我学到了要信任莱奥, 以及他对他的角色柯布的拓展。我还学到了, 在剧本里我必须注重情感, 注重我对素材的感情介入, 直到站在观众的视角。

JN: 快到第三幕有个很可爱的地方, 艾伦·佩吉演的阿里亚德妮很好玩。大家正要进入最底层的梦境, 她搞不清他们在谁的梦里。我记得第

* 马丁·西科塞斯在诺兰之前拍了《飞行者》。

一次和一群观众看这部电影，当时感觉如释重负，仿佛解脱了，这部电影似乎在说：“好吧，接下来会有很多的东西扑面而来。但关键是，很好玩。”它的复杂性也成了一种好玩。

我认为自《记忆碎片》之后你的立场，差不多也是我的立场，就是观众被低估了——人们以为观众能接受什么、不能接受什么有明确的规则。而这部电影给了这种看法沉重的一击。

CN: 嗯，目前为止在我的电影里，我充分相信观众和作为影迷的我一样，不满足于老套的电影。你想看一部在某些方面让你惊讶的电影。不是刻意为之，而是因为拍电影的人真的在努力创作一些新东西，有别于那些千篇一律的作品。

JN: 非常对。

CN: 我很看重给一部电影带去一些新鲜的东西——就算效果不理想。在一定程度上，你的努力值得肯定。而我作为一个影迷一贯反感的，就是不真诚。就是说，一个人拍一部电影，他自己都不喜欢，只是在给观众制造效果。对于《盗梦空间》这样电影（其实是对于我参与的所有电影），最让我失落的是，你给人看了之后，他们觉得你是为了显示自己聪明，或者说在炫耀。我总觉得就此而言，我彻底失败了。因为我知道作为一个影迷，那是我所反感的。不管电影老套与否，你愿意去相信——你想知道——导演热爱这部电影，热爱这部电影所产生的效应。他们喜欢坐下来看这部电影。

JN: 对于拍这样一部电影，这不是有点悲伤的反讽意味了吗？你写了剧本、拍了电影，却永远不能真正观赏它，对此你是否感到一丝后悔？而你终于拍了你一直想看的电影，却永远没机会真正去观看。

CN: 不是这样的。因为每部电影都会有一场放映，不知道什么原因——由于观众的身份，或者我的工作场合，或者我正在看的素材的缘故——其实我能带着新奇感把这玩意从头到尾看一遍，就像不是我的作品。有种无与伦比的愉悦。也有点怕人，让人畏缩，因为你是用一种极其高强度的方式去观看。我至今喜欢放映工作样片*，剪好再粘上，是因为这样看电影让人极度疲惫。因为画面是原始的——完全未经修饰，极高清的画质。但每一个粘接处都可能断裂，放映机颠簸得很厉害，你很怕出乱子。单这一点，就足以让你专心致志。你会看到、感受到几个月来在Avid上前所未有的东西，能够让你重新振作。

JN: 你说起工作样片的脆弱，回到对话的开头，我想到，你的工作很有意思，因为你不只是在看电影——你也在创造电影。你不只是在经历现实——现实在你的梦里。你是否经常想到拍电影与《盗梦空间》里共享梦境技术之间的联系？

CN: 你知道吗，我从来没想到过这个，直到你刚才提醒了我。

JN: （笑）这话不能让别人听到。

CN: 盗窃片的结构，同样地，与拍电影很像。一组人和你一起工作。你有编剧、演员、艺术指导、摄影师。但我从没想到过，我说的所有关于创造并同时感知的那些话，正好符合拍电影的过程，正如剪辑电影的时候。你尝试去做的正是这个：你把话放进别人的嘴里，表现出来，然后你去看，仿佛第一次见到。

JN: 而且时间比例也近似，比如你用两年，平均来说，去完成一部作

* 用于剪辑的原始胶片。