

一场让人一头雾水的电影，以及一个想构想世界的人 | 我怎么就成了一个导演④

韩方航 7月31日 174

这种场景或许只能在 First 影展这种场合出现——问题是，迈出这里，它剩下的意义只属于导演自己。

《步行指南》在 FIRST 青年影展放映完毕以后，影展策展总监段炼走上台问大家，觉得自己看懂了这部电影的请举手。观众沉默着，段炼露出一个微笑，说只有一位观众举手。然后，他把话筒交给了《步行指南》的导演陈慕，让他来为大家感到一头雾水的观众，解释这到底是一部怎样的电影。

在聆听陈慕的解释之前，请先允许我以一个观众的视角，来描述一下我所看到的东西。《步行指南》是一部动画片，因为是陈慕一个人完成的，所以所有的 3D 建模都显得十分粗糙。故事的前半段，似乎是一个绿色的圆球。它从它诞生的地方，开始向外移动。走着走着，它遇到一副由钢筋构成的骨架。圆球穿上了骨架，现在它看上去有点像是一个机器人。

机器人继续向前走，在它面前出现的是一个类似于施工中的工地的场景。一旁出现了一个猪型生物，交给它一把枪。机器人端着枪，在工地的一层，遇到了一群穿着西瓜样式裙子的女孩，机器人开枪，一个把女孩杀死。女孩身上浮现出黑色的球体，机器人收集这些球体，就像是游戏中玩家操纵角色打怪之后，捡起怪掉落的装备。

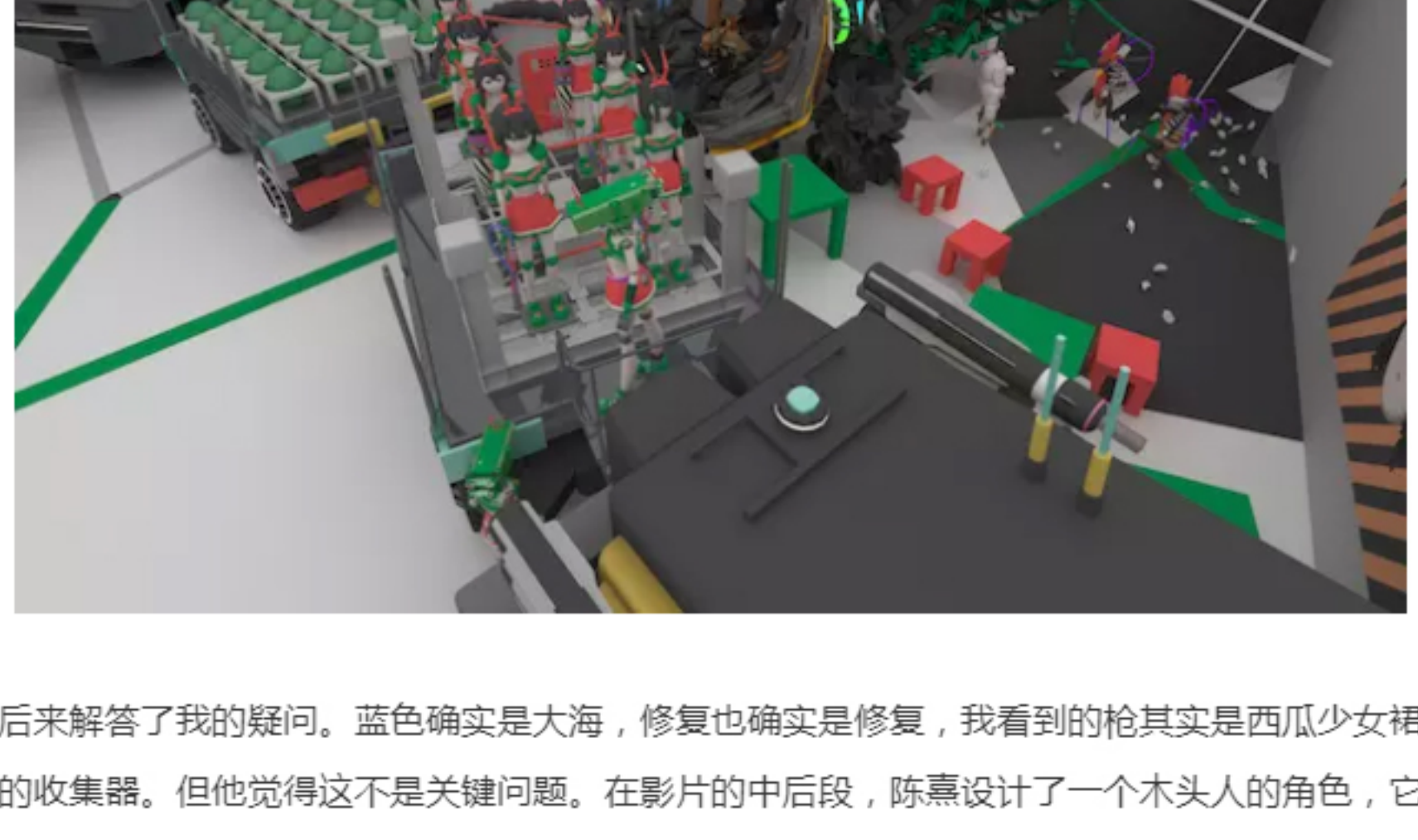
这时候，我以为《步行指南》是一个政治隐喻的故事。猪型生物就是《动物农场》中的猪，他们操纵了整个电影，因为陈慕一个人完成的，所以所有的 3D 建模都显得十分粗糙。故事的前半段，似乎是一个绿色的圆球。它从它诞生的地方，开始向外移动。走着走着，它遇到一副由钢筋构成的骨架。圆球穿上了骨架，现在它看上去有点像是一个机器人。

猪型生物此时再度出现，从机器人身上把枪抢走，来到了一个在电影中从未出现的房间。房间中也有两台巨型机器人，它把枪放在一台机器人身上，然后自己驾驶着另一台，开始与杀死之前那个机器人的巨型机器人战斗，结果也不幸战败。我开始意识到，《步行指南》并不是我所设想的那个政治隐喻故事。

接下来的走向越发奇怪。我对于电影的记忆也开始因为电影本身难以解读而变得模糊。之后的剧情似乎，引导机器人走上工地顶端的女孩，搬起机器人的残骸，放进一个修复柜中开始修复。女孩自己也走进了另一台修复柜。修复完成之后，两人一同通过地道，走向了海边。海边又出现了另一台机器人，它从水中钓起了一个奇怪的生物，两人从生物的口中走进去了，进入了另一个空间。

电影发展到这里，我已彻底迷失了自我。我打赌这距离电影开始才过去了十分钟左右，也清楚地记得在电影票上，《步行指南》的时长超过 80 分钟。

之后的剧情对我来说已经变成了一个难以描述的存在，因为我根本不知道该如何理解它。那片蓝色的，我以为是大海的东西，真的是大海吗？它是不是另一种蓝色的物体？修复完成的女孩还是之前那个女孩吗？或者，我所理解的那个被称为修复的行为，其实并不是修复，而是女孩走进了一个可以被封闭的空间，然后过了一段时间她又走出来而已？因为无法对影片形成一个整体性的理解，我开始质疑我对银幕上出现的每一个元素的解读。



陈慕后来解答了我的疑问。蓝色确实是海，修复也确实是修复，我看到的枪其实是西瓜少女裙子上颗粒的收集器。但他觉得这不是关键问题。在影片的中后段，陈慕设计了一个木头人的角色，它被一只害虫侵蚀，结果来了两个其他角色，帮木头人把害虫杀灭。

我问陈慕：“我当时理解这只虫是这个木头人的控制中枢。”

“这只虫它就是一个木头人的。”

“你看他们之后把虫子抓走了以后，木头人就乖乖和他们一起走了。因为他们通过虫，把木头人控制住了。”

“哦！也可以啊！”陈慕说，看上去像是认可了我的解读。他兴致勃勃地抄起座位边一桶不知道是谁留在这里的爆米花，开始解释起原理。陈慕把几颗爆米花堆成一堆，又在另一边堆起另一团爆米花。

“游戏设计的时候，设计师会设计一系列的节点，玩家注定会从 A 到 B。”陈慕然后用爆米花，做出三条把两堆爆米花链接起来的路径，“观众会觉得好奇，这个游戏做得好不好，沙盒的。这是游戏的 mechanics（机制）。”

陈慕有他恶趣味的另一面，“你把这个故事理解为猪想要霸占西瓜少女的女仆餐厅，也可以的。”

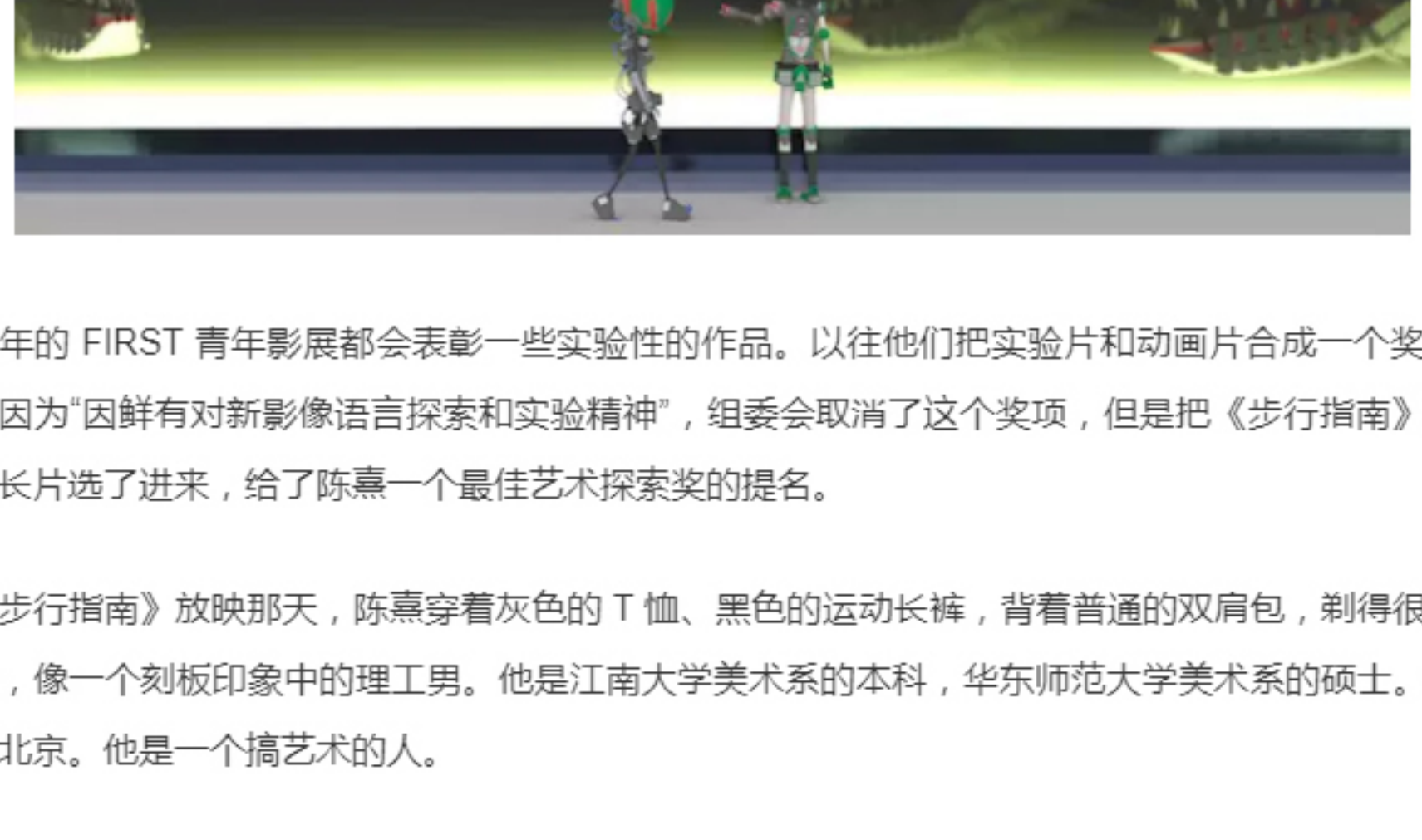
它让我想到了段炼在邀请陈慕解释完《步行指南》的理念后说的话：“我相信大家对于这部电影进入和理解的方式可能都不太一样。对于我来讲，这就是一个爱情故事，那个还挺打动我的。”

有一位观众在提问时说，他能够坚持看完这部电影而没有提前离场的原因，是他一直在创造性地误解这部电影，比如把红色的部分理解为某种政治隐喻。这可能是在观看《步行指南》的人中有一种普遍性的作用，包括我在内，每一个人都试图从这部电影当中理解一些什么东西。

这符合人们传统意义上对于电影的认知，或者说观影习惯。在一部电影开始的时候，观众先找到一个可以共情的人物。昏暗的灯光，占据所有认知通道的银幕，观众很容易感同身受，然后跟着主人公的呼吸、共命运，在电影结束的时候，开始反思人物的经历，最后从中获得一点人生的道理。

“我们会发现，在这个片子里头，观众试图进入，然后跟着一个人物线，不停往前走，你会认为这个人是个主角。你会发现眼睛跟着，你就跟丢了，然后就换了一个人。”段炼说。作为 FIRST 青年影展的策展总监，他本身就代表了一种从电影通往《步行指南》的一个桥梁，“我觉得它打破了惯有的电影的叙事方式。我认为这是一种不大不小的电影语言。”

陈慕说，“我想推动影像叙事。”



每一年的 FIRST 青年影展都会表彰一些实验性的作品。以往他们把实验片和动画片合成一个奖项，今年因为“因鲜有对新影像语言探索和精神”，组委会取消了这个奖项，但是把《步行指南》当成剧情片选进了来，给了陈慕一个最佳艺术探索奖的提名。

在《步行指南》放映那天，陈慕穿着灰色的 T 恤、黑色的运动长裤，背着普通的双肩包，剃得短短的寸头，像一个刻板印象中的理工男。他是江南大学美术系的本科，华东师范大学美术系的硕士。他生活在北京。他是一个搞艺术的人。

2016 年，陈慕在上海的 A+ 亚洲当代艺术中心举办了个人展览，名字叫做 ∞。也就是数学上的无穷符号。他画画，也做动画。在亚洲当代艺术中心网站对陈慕的介绍中，他们形容陈慕通过让观众感受到“吊诡和不协调之感，反映了生活中不间断的矛盾与冲突，抑或是惯常价值与日常运作原理的相悖之感”。

但如果要追溯《步行指南》的创作理念，或许可以在这个展览的宣传视频中找到一些痕迹。陈慕说他想画机器。“会把机器还原到一开始的几个规则里去，我就像一个机器一样，一个程序一样，我设定了程序的初始状态，但我不知道这个程序最终会变成什么东西。”

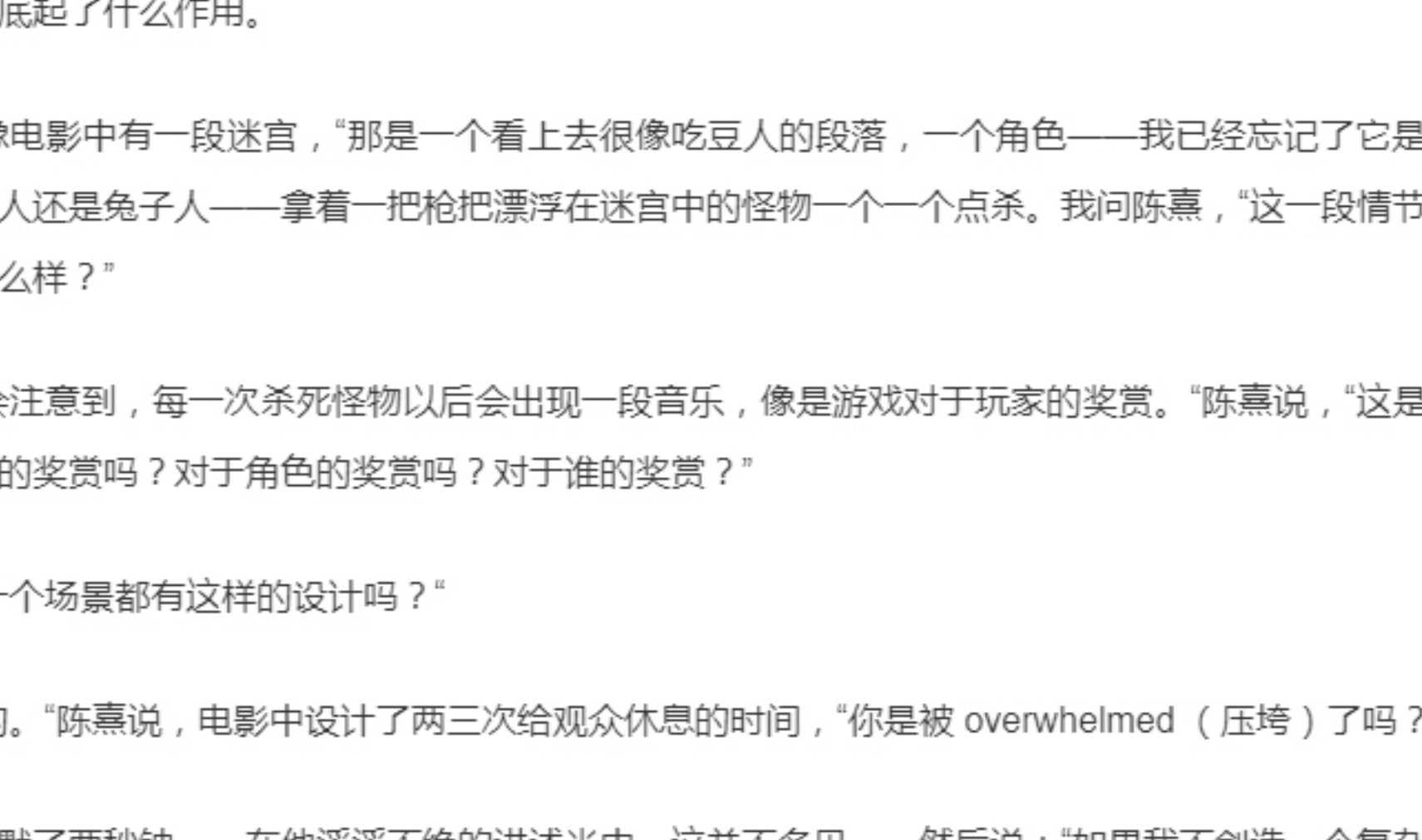
这一次他换了一种说法，“我想让观众直接看到事件背后的格局。或许机器就是格局，支撑机器运作的物理定律可以对应为格局的法则，而事件和人物，就是机器运转下的产品。

更合适的类比可能是游戏。你以为你在玩游戏，但是实际上可能是游戏在玩你。游戏设计师为游戏设计好了规则，玩家就只能在规则中行动。

陈慕说这个观点被放置在了《步行指南》的开始，至少有几处都可以让观众产生这个疑问。一处是，绿色的圆球面临两个选择，是往上走，还是往前走。往上走就能看见格局，但是绿色的圆球选择了往前走，它触动了游戏或者说格局的开关，于是就整个电影就开始按照之前的法则和设定开始运行。

另一处则是视角。机器人在射杀穿着西瓜裙子的少女时，模仿了《反恐精英》这样第一人视角射击游戏的视角。它同样在提示观众，这是你在受到什么东西的控制。

“一旦观众意识到了这一点，他就理解了这部电影。”



但电影远远没有那么简单。在女孩和同伴走入海底以后，它提供了大量的情节和丰富的细节。有兔子人和青蛙人对战，有弹黄人和女孩之间的攻城战，有跨越种族的爱情，有发射爱心光线的装甲车。他们到底起了什么作用。

“就像电影中有一段迷言，‘那是一个看上去很像吃豆人的段落，一个角色——我已经忘记了它是属于青蛙人还是兔子人——拿着一把枪把漂浮在迷言中的怪物一个一个点杀。我问陈慕，‘这一段情节去掉会怎么样？’”

“你会注意到，每一次杀死怪物以后会出现一段音乐，像是游戏对于玩家的奖赏。”陈慕说，“这是对于观众的奖赏吗？对于角色的奖赏吗？对于谁的奖赏？”

“每一个场景都有这样的设计吗？”

“是的。”陈慕说，电影中设计了两次三次给观众休息的时间，“你被 overwhelmed（压垮）了吗？”

他沉默了两秒钟——在他滔滔不绝的讲述当中，这并不少见——然后说：“如果不创造一个复杂的东西，我会觉得什么事情都无从谈起。你必须要让观众看见复杂的东西，人是生活在复杂的世界当中的。”

看上去，陈慕希望能够让《步行指南》成为世界的隐喻。你能感受到电影的格局，那个操纵你的东西，你也可以看到在格局操纵下你的行为。那么接下来的问题就是，在这种情况下，你应该如何生活？

他的答案就是步行。在电影中，每一个角色都在不断步行，面对它的环境，然后采取行动。“人有想做的事情，他就去做，他不会停，直到死亡把他从他的行动中拉出来。”

听上去，似乎与陈慕构建的格局论有些矛盾。如果行动又被格局提前预设，那么行动本身就不是个体的选择，那行动的意义又何在？

“我们是宇宙为了达到稳定状态，创造出来的消耗能量的设备。”他援引科学定律，能量越高越不稳定，“人类会把所有东西变成一个很稳定的状态，宇宙就感觉最快乐。”

他压低声音说：“为什么人类会发明塑料吗？因为塑料是最稳定的。它把很多不稳定的东西都变成稳定了，这就是人类的本质吗？”然后他哈哈大笑，像是发现了一个惊天秘密之后的心满意足，也像是疲惫到了极点以后的精神恍惚，又像是自己恶作剧成功之后的洋洋自得。

这一刻的他看上去有些疯癫，像是一个自我加冕的皇帝。



陈慕用自己赋予自己的权威，创造了《步行指南》中的世界。

他先确定了世界的法则，例如球形代表每一个个体、关节代表被格局支配的行动，例如每一个人都在死亡之后，身体的一部分都会被下一个人继承等等，又例如世界的上层代表格局，下层代表事件。然后，他创造每一个人，根据人物再开始写具体的故事。从有这个故事的观念，到最后成片完成，陈慕一个人花了一年的时间。

他很满意。“这个难度非常高，但是我可以把它做出来，而且我也做了，而且地球上没有人这么做，目前片子里，没有人这么做。”

我问他：“你考虑之后在映前做一个更详细的解释吗？”这一次放映前，陈慕只是说这是一部信息量很大的电影，并且会越来越火。我告诉他，我感觉这个介绍太简单了，以至于我看完之后很崩溃。

陈慕没有直接回答我的问题：“电影的信息量很令人激动的。做完之后，我知道用了很多智慧，而且野心太大了，你当然想推动影像叙事。”

“我想干这个事情，想解决演员和导演的叙事问题。”他顿了顿，然后很急切地撤回了原本的说法，“我不是想解决，而是想推动他们。”

买账吗？

段炼用“非常惊喜”来形容他第一次看到这部电影时的心情，但我的一位同伴在看完电影后对我抱怨，他根本不明白这部电影是什么意思。

大多数人似乎都是这么想的。放映之后，豆瓣上的评价陆陆续续的都出来了。“没看下去”、“没看懂”、“没兴趣去解读它”、“不想评价”。而还有更多直接离场的人或许根本不愿意留下自己的评价。放映结束，原本坐得满满的影厅里，只有大约七成观众还留在座位上。

对我而言，我仍然隐隐约约地觉得，电影的英文名片名 Sleepwalking Through The Walk Simulators（在步行模拟器中梦游）暗示这部片子可能只不过是一场梦而已。我也需要承认，陈慕的这些解释催生了我再去看一遍《步行指南》的想法。

陈慕拍了拍了他的包，电影就装在硬盘里面。他说他准备继续投电影节，没准哪个电影节就把它泄露出去了。“然后大家就按一下豆瓣上全部看过了，就莫名其妙大家都看过了。”

图片来自剧照、海报