

《布达佩斯大饭店》中的童话

杨稚梓 作

《布达佩斯大饭店》(2014)是一部很有意思的电影,有意思之处在于它的精髓所在太过明显,以至于这部电影上映后,影评界和普通观众都把太多的目光投向了别处。两年来,大家兴高采烈地讨论这部电影与斯蒂芬·茨威格、与二十世纪三十年代欧洲历史之间的关系。将这部电影理解为导演韦斯·安德森的一部怀旧之作,却往往忽略了这部看似极有野心、实际格局不大的作品其实和安德森之前的绝大多数作品一样,具有浓烈的童话气息;而且不同于《了不起的狐狸爸爸》、《月升王国》等具有更明显童话母题或童话结构的作品,这部新作大胆地尝试了画面语言与文本叙事的结合,可说是对常以“叙述”本身为题材的浪漫派文学的模仿与致敬。导演鼓励观众,将这部作品同时当作电影和文本来欣赏。

《布达佩斯大饭店》这部电影以三重叙事框架开篇,它们分别是电影虚构现实中未知时间的前朱波罗卡共和国,年轻女子在公墓的“作者”塑像前阅读的书《布达佩斯大饭店》、“作者”本人1985年对饭店故事所作的序言,及“数年前”零在饭店给作者讲述真正的内在故事——古斯塔夫先生的故事。重重戏中戏里的两层框架和内在故事都是书本上文字的影像化,为了提醒读者这一点,导演甚至安排内在故事的流畅叙事不断被叙述者(零)和聆听者(“作者”)之间的对话打

断，并把“作者”的叙述性语言（“他说”）以画外音的形式加入光影叙事。利用这种将影像变成文本的手法，导演告诉观众，古斯塔夫故事的真实性是相对的甚至值得质疑的，老年的零讲述别人的故事，自然要透过自己的眼光，为原本的现实赋予一重加工，“作者”将别人口头讲述的故事变成文字，又在零的基础上做了加工。何况，正如我们有理由怀疑“前朱波罗卡共和国”的真实性一样，每一重叙事框架及内在故事都有可能与上一层的现实错位，我们不知道出版成书的《布达佩斯大饭店》到底是纪实文学还是小说，有可能从零到古斯塔夫及他们的饭店，一切都是虚构的，老年零口中的“古斯塔夫”也可能根本就未有其人，可能是他对亲身经历的加工。最后，正如结构主义者罗兰·巴特所说，作品一旦出版，就与作者脱离了关系，是读者的阅读对文本创造产生决定性作用，在这种意义上，读者阅读的是自己，作者在写完的那一刻就已经“死亡”（电影特意把阅读的场合安排在“作者”的墓地）。因此，整部电影让一件真实性可疑的三十年代往事，经虚构现实中的叙述者、作者和读者的重重加工，融合了电影、音乐、散文叙事、诗歌、戏剧等多重媒体或文体，这显然是导演对推崇文体试验的浪漫派文学的致敬。

十八十九世纪之交，科学技术突飞猛进，文化的感伤和自然的天真之间的冲突强烈到前所未有的，对于生活在这个时代的德国浪漫派作家来说，讲故事这一行为本身是对直接来源于民间故事宝库的素材的艺术化加工，是将个体和群体融合交流的便捷途径，也正是让自然与文化结合并相互促进的最好手段。讲民间童话或自己创作艺术童话受到了几乎所有浪漫派作家的青睐，毕竟童话不仅凭借其质朴天真直接反映着广大民众的世界观，可以作为教化民众重返纯真无邪的黄金时代的工具，更以其奇幻元素为文学家们提供了在朴素道德基础上重塑世界秩序的样本，展现出一个现实与非现实并存、具有活力的新世界，童话的这些特质与浪漫派作家用爱与诗意建立新世界、让历史向童话过渡的理想不谋而合。

《布达佩斯大饭店》是一则新时代的童话吗？瑞士学者马克斯·绿缇（Max Lüthi）认为，西方童话往往具有下列两个特征：人物、道具及情节发展倾向于

模式化；叙述方式倾向于模式化。其中前者的意思是，主角（英雄）处于童话的中心，他周围的一切都只与他有关。童话中的其他角色都旨在提供特定功能，如扮演主角的对手或帮手。故事中的道具都形象鲜明，模式化地代表大千世界中的种种（比如，房屋要么是破旧的茅屋，要么是华丽的宫殿）。童话情节简单又老套，重心是解决问题，常常被划分为多个小节。后者则称童话是一维世界，人间万物和属于冥界、天国及奇幻世界的事物并存。由此，自然法则和我们世界的因果律都作废，奇幻元素出场不像在现实主义小说或传说中那样意外。童话没有深度，角色没有内心世界，也没有与时代背景及过去未来的关联，因此，这些角色看上去常常远离现实。此外，童话的文风偏于抽象，童话中的物体总以清晰的轮廓和鲜明的色彩为特征。童话结构一般只有一条主线，不同情节按时间顺序依次出现，彼此之间没有紧密的逻辑关系，每个情节都可以自成一体，因此，相同或相似的情节会重复出现。

然而，我们不能把《布达佩斯大饭店》直接归为童话，毕竟几个主要角色都有内在世界和细腻的情感（比如零第一次被火车上的军官查身份时，古斯塔夫由略显紧张地据理力争过渡为愤怒反抗）；其次，故事的情节大体符合现实世界的因果律，没有出现奇幻元素；第三，内在故事与其虚构现实的时代背景紧密相连，不同于脱离现实时空的童话；最后，电影看上去不是单线结构，除了古斯塔夫这条主线之外，还有零与阿加莎的复线，故事的内涵和创作技法远比一般童话复杂。

然而，这部电影仍然是极具童话色彩的作品。第一个为电影赋予童话性的因素，就是电影的视觉风格和人物夸张的肢体语言。安德森所有的作品都以鲜明的色彩（如粉红色的饭店和纯白的雪景）、尖锐的轮廓和对称构图著称，这部新作更是在原有基础上加上了欧洲二十世纪初的复古元素。D夫人及其家人精致繁复的服饰妆容以及古斯塔夫颇具世纪之交风格的多种语言混杂的说话方式不断提醒观众，这是一部距我们这个世界极为遥远的虚构作品，我们可以期待童话般的夸张和荒诞。而我们的期待确实被满足了，当观众看到四根被门碾下来的手指，还有古斯塔夫及零坐上雪橇、与乔普林在冬运会场地进行游戏般的追逐战时，没人

认为自己观看的是一部现实主义作品。

另一个为电影增加童话色彩的成分是内在故事的时间和空间。布达佩斯大饭店处在一个架空世界，坐落在一个叫内博斯巴德的山地，这个德语地名(Nebelsbad)意为“雾塘”或“雾沼”，给观众一种与世隔绝甚至神秘莫测的印象。关于古斯塔夫的内在故事开始于这个世界的1932年，这个年代数字被明确给出，然而在这个数字出现之前，观众随着影片的重重框架经历了时间上的重重回溯，仿佛跟着框架中的人物一步步踏入一个遥远虚幻的世界，精准的年代数字本应带给观众的现实感被叙事上的重峦叠嶂削弱了很多。更有甚者，构成框架的几个人物都很有特点：第一个出现的读者没有名字和时代背景，只用“阅读”这一个举动完成了影片叙述的第一个框架；《布达佩斯大饭店》故事的聆听者和文本的作者也没有名字，只有“作者”这个空荡荡的身份，他曾是无数共享神经衰弱这一时代病的作家中的一员，现已经死去；内在故事的讲述者名字就叫做“零”(Zero)——由此可见，这三个框架人物作为“人”的个性都被削弱至极，像幽灵一般没有重量，这部电影也就由此成为了幽灵讲给幽灵的故事，关于死去的人。又由于第一和第三重框架在古斯塔夫的故事结束后分别合上，《布达佩斯大饭店》整个文本被留在了虚幻世界中，与我们的现实没有交集。时空上的疏远帮助影片特意造就了不真实感，类似欧洲民间童话中常见的开头和结尾造成的时空框架：“从前有个……”“如果他们还没死去，那么就还在幸福地生活着。”

内在故事被小标题分割为五个章节，它们分别是介绍主角古斯塔夫（“古斯塔夫先生”）、事件缘起（“D夫人”）、主角的暂时失利（“19号检查站：罪犯拘留所”）、主角获得帮助（“社交网络”）、冲突高潮及问题解决（“第二份遗嘱的第二份副本”）。这种结构划分不仅与十七世纪以来西方经典戏剧的五幕结构相符，也与民间童话的小节式结构大致相符：每一章节/小节之间仿佛存在着严密的界线，很多次要角色只能存在于各自的界限之内，如布达佩斯饭店中的人员（主角除外）不会踏出饭店，D夫人只在第一章节出现过，到了以她为名的第二章节已经成了死人，拘留所中的罪犯活动范围只限拘留所，一出监狱大门就退场了，

“交叉钥匙”社交网的成员和修道院中的僧侣（古斯塔夫的帮手）分别坚守在各自的空间，在这个章节前后都不曾被提及（唯有第三重框架的结尾暗示零也加入了“交叉钥匙”）。这些电影角色就像是童话中的配角：父母只生活在主角出生的茅屋，每个小节的敌人不会离开各自踞守的洞穴森林，提供帮助的魔法动物或精灵仙子只在主角招呼时出现。大家以主角为中心各司其职，分别处在独立于真实时空和故事虚构时空的小单位里，缺乏性格和心理活动。能够穿越空间的实际界限和章节间的虚构界限的，只有几位主要人物。故事的主要人物又被极鲜明地划分为正面（古斯塔夫、零和阿加莎）和反面角色（迪米特里和乔普林），爱德华·诺顿扮演的军官亨克尔斯则身负机械将神（*deus ex machina*）的仲裁职责，处于中立地位，推动或终结故事发展。所有角色以古斯塔夫这一颇具浪漫骑士风度的英雄形象为中心，几乎所有情节集中于他一人身上。唯一值得探讨的是看似独立的主线的、零与阿加莎的爱情故事，然而上文已经提到，零这个角色从他的名字开始就缺乏重量，这个角色的成长经历复制了古斯塔夫的经历：出身成谜，从门童小厮做到礼宾员和饭店主管，加入“交叉钥匙”组织，最后继承了《拿苹果的男孩》和大笔财富。零的人生与古斯塔夫互为对应，零可谓是古斯塔夫人生的延续，内在故事中有关零的部分可视作正在成长的古斯塔夫的重现。正如第三重框架中的老年零所说：“我们共享同一天职，没必要这样（用饭店）来纪念他。”人确实没必要纪念自己的二重分身（*Doppelgaenger*）。

那么，故事的“英雄”古斯塔夫是个什么角色呢？现实中没有人会像这个角色那样，身上融合了超凡脱俗的优雅和市井小人的粗俗。他身上无论何时都会散发着浓烈的香气，永远一副神定气闲、游刃有余的样子，也可以刚刚背诵完诗歌就随口说一句粗话，却从不令人讨厌。这个人物太过理想化。片尾打出“本作灵感来自茨威格《昨日的世界》”这行字幕后，很多观众推测，古斯塔夫就是一个来自让茨威格念念不忘的维也纳“黄金时代”的遗民。导演和编剧们显然也希望细心的观众往这个方面想，他们把饭店的名字起为“布达佩斯”，而归属于奥匈帝国后，布达佩斯城市中很大一部分是仿照首都维也纳而建的；他们安排少年零每天早上在自己嘴唇上画一道假胡子，让古斯塔夫对老年情人情有独钟，很可能

戏仿的是《昨日的世界》提到的、二十世纪初维也纳崇尚成熟的风貌；至于让茨威格怀念不已的黄金时代艺术风潮，更通过本片的冲突核心《拿苹果的男孩》得到了体现。古斯塔夫仿佛是一个从一战前辉煌欧洲走来的旧时代符号，沉醉在安宁中，从容不迫地享受生活美好的一面。可是我们不应忘记，写下《昨日的世界》时，茨威格的生命已经走到了尽头，在苦涩的他乡做着再也回不去的故乡的梦，这个梦必然是被润色过的。二十世纪初的欧洲都市，科技和工业水平空前发达，文化精英百家争鸣，却同时也是一个贫富悬殊、两极分化的世界；即便富足安乐的市民阶层和拥有一定社会地位的文艺精英，也远不像《昨日的世界》和《布达佩斯大饭店》中描绘的那样平和自在。事实上，十九世纪末二十世纪初的欧洲文化界，面临的是空虚和颓废的存在危机，在日日重复的无所作为中，用艺术、性爱和睡眠让自己短暂迷醉。古斯塔夫的唯美主义和享乐主义倾向和偶尔透露出的对未来世界的悲观有着些许世纪之交文化贵族的影子，但他在零和阿加莎身上给予的希望和对零等人的精神熏陶让他不同于沉溺于自我的漩涡中无力他顾的世纪之交文人。

那么，古斯塔夫称得上是德意志复辟时期崇尚的个体天才吗？的确，他是一个从草根阶级凭借个人奋斗一步步走上高位的个体，独立于蒙昧大众。但是他身上缺乏十九世纪七八十年代个体天才特有的统治欲和革新精神，他的目光并不曾注视未来。

古斯塔夫是十九世纪上半叶兴起的市民文化在新时期的代表吗？的确，对阶级、规矩、物质文化等市民文化关键词的簇拥使得他相当接近这种文化，但他缺乏市民阶级的稳定，没有家庭，甚至没有安稳的居所，始终生活在陌生人来了又走的饭店的一方陋室中。

最后还有古斯塔夫自己十分向往的十八世纪末十九世纪初浪漫派文化。这个敢于打抱不平的角色带有浪漫派推崇的中世纪骑士精神。背诵完一段诗歌后用一句脏话否定自己，又显示出古斯塔夫具有浪漫派的自我反思和自我批判精神，但是浪漫派本身是一种从问世便注定要迅速消亡的思潮。十八世纪末德国浪漫派的开山作之一、早逝天才威廉·海因里希·瓦肯罗德的小说《音乐家约瑟夫·贝尔

灵格奇妙的音乐人生》(1796)已经揭露了这个残酷的事实：空灵曼妙的音乐艺术必然依附于庸俗琐碎的物质，由此在“宣告德国早期浪漫派面世”(赫尔曼·黑塞的评价)的同时宣告了浪漫派的结束。浪漫主义注定只能存在于无限循环的自我否定中，无法长存于世。

古斯塔夫这个人物身上融合了十八世纪末到二十世纪初多个文化思潮的特征，却不属于其中任一个时代。影片结尾，老年零评价古斯塔夫说：“他的世界早在他步入之前就已经逝去了。但是毫无疑问，他用超凡的魅力维持了这种假象。”影片似乎暗示，古斯塔夫的世界是上述几个旧日欧洲世界中的一个。然而更贴切的猜测是，古斯塔夫不属于任何一个现实世界，他是每种思潮所向往的理想化形象的综合，体现得尤为明显的是浪漫派的理想：热爱艺术，拥有文人的敏锐和民众的质朴，富有自我批判精神，始终希望用诗和美教化世界。

从大饭店中的公卿贵胄到监狱中的凶犯暴徒，古斯塔夫和所有人亲密无间，却跟谁都可以好聚好散。无论政治军事还是越狱杀人，他的相识们着手处理的都是各种举足轻重的大事，古斯塔夫自己看似一直参与其中，扮演的却总是辅助性角色，为真正办实事的主角提供便利条件(饭店设施、越狱工具等)。他在与这些人相处的过程中，遵守的是他对零传授的门童准则：“毫不显眼，却始终处于视线之内。”将别人的性情喜好熟记于心，随时不着痕迹地为别人提供便利，甚至比对方更早预料到对方的需求。总的来说，门童和礼宾员在人际交往中扮演的是“组织者”的角色，负责把天南地北的人聚集在一起，满足他们的需求，在幕后推动他们的行动，却不直接参与其中。在电影中，所有高级酒店的礼宾员从属于一个叫做“交叉钥匙”的秘密组织，他们机械化地完成组织者的工作，身旁都有一个可以接替他们继续完成重复性动作的门童跟班。正是这个幕后组织在光鲜亮丽的上流世界背后形成了一张细密的网络，用无数琐碎重复的动作支撑着上流世界的运转。通过几个镜头透露的只言片语，观众可以看出，这个网络中的每个角色都共享类似的性格(文雅和粗俗并存)和同样的工作方法，知己知彼到可以不分彼此的地步。可以说，这张网是古斯塔夫这个角

色的扩大化，是许多古斯塔夫及其继承者构成的整体。“交叉钥匙”组织成员之间的关系及该组织与其服务对象之间的关系让人联想到叔本华对“世界意志”和“表象”关系的探讨。“表象”（Vorstellung）是我们在外部世界能够感知到的概念和形象，是意志（Wille）的客体化，而意志本身是自在之物，不为观察者的认知左右，体现为欲求。叔本华认为，世界的存在是由于世界意志不断欲求的实现。在“布达佩斯大饭店”这个世界里，脱离了门童和礼宾员（意志），客人是不可能作为“客人”存在的，更不可能在饭店中进行种种活动。客人相当于“实现的欲望”，而古斯塔夫们则是“实现欲望”本身，在背后支配着客人。观看这部用影像代替文本的作品，我们可以做这样的比喻：客人是读者阅读到的文段，古斯塔夫们就是文本所遵循的理论和脉络。从这个角度理解角色的话，古斯塔夫莫名的正直也更好理解了：他本来就是一个为了实现他人的欲望而存在的角色，他的生命意义在于维持大千世界稳定和谐地运转。《布达佩斯大饭店》探究的是一个幕后角色的世界，导演和编剧们在叙述的同时反思叙述本身，让内容从无到有的同时，将“幕后”透露给观众，否定内容，化有为无。由此，叙述内容和叙述本身相互呼应并可以自主地不断映照下去，展现在观众面前的是一个拥有浪漫派风格的作品。

如果电影在古斯塔夫获得遗产的那一刻结束，故事的童话气息会因 happy ending 而更浓厚一些。可是童话版的绚丽色彩变成了黑白色，古斯塔夫在火车上再次为零的利益抗争强权时，机械将神没有降临，童话结束。从个体意识兴起以来，一直主导着文明世界的、个体可以影响甚至主导环境的时代结束了，惯于推动世界使其和谐运转的古斯塔夫面临的是一团无边无际的不谐（战争），是欲望流溢于台面后产生的巨大混乱。个体与混乱集体的碰撞，结果必定是个体的毁灭，个体凭借努力和幸运获得幸福的童话时代终结了。正如电影的一重重框架分别将其包含的虚构世界和观众隔绝，故事中近似童话的那一部分也和它的坚守者一同留在了遥远的地方。

（作者单位：德国哥廷根大学）