

论多重人格电影的创伤叙事



杨晓林
同济大学电影研究所
所长、教授、博士生导师。



李晓婧
山东省产品质量检验研
究院工程师。

杨晓林 | 李晓婧

[摘要] 多重人格电影以多重人格之间的博弈建构叙事，医学上称为“分离性身份障碍综合症”（DID）。创伤主题是其叙事重心：社会创伤型作品涉及世界性的战争、瘟疫、科技异化等灾难所导致的人性异化、精神畸变和人格分裂；幼年创伤型作品批判的矛头指向问题家庭的儿童期虐待问题。近30年来，多重人格电影强调以现代心理学和医学理论对“人格异变”进行病理分析，具有深刻的社会认识和批判价值。多重人格电影以人格博弈设置戏剧冲突，多超现实的臆想叙事及复线结构。

[关键词] 多重人格电影 创伤叙事 创伤疗治 人格博弈 臆想叙事

多种人格电影也被称为分裂人格电影，是以多重人格之间的博弈建构叙事的电影，属于精神分裂题材电影的一脉。其发展已近百年，名动一时的作品有《化身博士》《三面夏娃》《惊魂记》《搏击俱乐部》《美丽心灵》《致命ID》《禁闭岛》《黑天鹅》《分裂》等。中国电影开疆拓土，21世纪以来也出现了如《绿茶》《神探》《女蛹之人皮嫁衣》《形影不离》《你好，疯子！》《无双》等令人耳目一新的同类作品。多重人格电影随着人们对多重人格病理认知而“蝉蜕龙变”，进阶升级。就内涵而言，多重人格电影既表现精神病患者的病状，展示后继

人格与主人格的博弈，但更强调以现代心理学和医学理论对病因和创伤记忆追根溯源，剖析“人格异变”的病理，探索治愈方式，具有深刻的社会认识和批判价值。就叙事形式而言，多重人格电影常有犯罪片、侦探片和悬疑片的类型元素，复线结构较为常见，以人格异变和冲突构建创伤叙事范式，讲述超现实的臆想故事。

一、创伤主题是多重人格电影的叙事重心

多重人格电影尽管有艺术虚构和加工，但大都有医学依据，即在一定程度上，它常发挥着“医学科普”的

功能。

（一）多重人格的医学分析

多重人格迥异于精神分裂症，¹医学上称为“分离性身份障碍综合症”（DID）²，一般认为，在多重人格患者中，“主人格被支配时没有意识和任何记忆，难以察觉自己具有多重人格。而分裂出来的各副人格都是独立的，却知道彼此的存在，甚至可以进行对话”³。为适应环境，患者被不同人格轮流控制，一种人格出现，其他人格就退场。每个人格的思维体系都独特完整，是“另一个人”。如震动美国的比利·米利根——1977年，他在俄亥俄州立大学强奸抢劫三名妇女。据传

他拥有24种人格，其在年龄、性别、智商、国籍等方面都大相径庭，他由此成为美国首位因多重人格而免罪之人。

多重人格患者往往经历过重大创伤。重大创伤对个人影响如附骨之疽，难以消失，一旦分离防御机制被迫启动，产生“第二自我”，就会导致后继人格出现，形成多重人格。

在精神病学上，人格分裂极为罕见，百年来案例极少，能否治疗也不确定。由于罕见神秘，为满足人们的好奇心，以之为素材的悬疑、惊悚文学作品大量出现。类似于“24个比利”罪案，由于作者加料，真实性存疑，而且电影中的“艺术再现”，更是加入想象和创意而“高于现实”。总之，艺术作品中多重人格患者案例的真实性和科学性，与严谨的精神病学不尽相同。由于对其不甚了解，故容易将之神秘化，“因为人们都渴望自己能够从巨大的压力下解脱，所以将人格转换看作是一种超能力”⁴。因此，多种人格电影中，副人格常常被塑造成暴戾的超现实枭雄，或城府极深的恶人形象，而主人格则作为一个备受生活摧残的失败者和“创伤形象”，显得弱小无助，两者力量悬殊的较量，是其叙事主线。让观众为主人格逐渐成为“幕燕釜鱼”而提心吊胆，欲罢不能，也是这类电影的迷魅之所在。

（二）多种人格电影中的创伤渊藪

多重人格电影表现人格遭受外界环境冲击和破坏时，所呈现的病态及程序性畸变。而通过“人格异动”，我们可以洞悉多重人格的病理成因——创伤记忆，特别是窥探到造成创伤记忆的渊藪——社会创伤和幼年创伤。

社会创伤涉及世界性的战争、瘟疫、科技异化等灾难所导致的人性异化、精神畸变和人格分裂。20世纪上半叶是人类历史上最黑暗混乱的时期之一。二次世界大战、全球大流感、纳粹种族屠杀等，使社会秩序和经济发展遭遇了前所未有的冲击，时代的动荡彻底改写了世界格局，同时也改变了人的“精神格局”，精神分裂问题成为社会问题。自1895年弗洛伊德建立精神分析理论之后的整个20世纪，除心理学、社会学和医学之外，艺术也成为探讨多重

人格问题的重要形式，电影亦不遑多让。

世界首部多重人格的电影当属1924年的《奥拉克之手》，讲述通过手术，善良的人被移植了杀人犯的手，于是他的人格产生了天使与魔鬼共生的戏剧反差，由此他就生活在恐惧之中，甚至被犯罪分子所利用的故事。1931年的《化身博士》，改编自19世纪英国作家史蒂文森的同名长篇小说，主人公通过服用自制的人格解离药物，在文质彬彬的绅士与残暴的野蛮人之间不停转换。令人叫绝的是，当药物使人的外形发生变化时，性格旋即改变。这两部电影的创作者瞄准了电影的奇观本性，以多重人格为噱头，表现“病理奇观”，抓住了观众的猎奇心态，强调“吃药”和“移植”对精神的控制，颇类似于“怪力乱神”使人“中邪”而胡作非为，收获良好反响。

20世纪40—80年代，多重人格电影渐多，影响较大的除《三面夏娃》和《惊魂记》外，还有《残月离魂记》《心魔劫》《剃刀边缘》等。20世纪90年代至今，多重人格电影蔚为大观，除前面提到的外，还有《危情羔羊》《夜色》《不要跟陌生人说话》《桃色杀机》《一级恐惧》《未麻的部屋》《一个头两个大》《蔷薇，红莲》《捉迷藏》《邻人13号》《双面女友》《东京少年》《桃乐茜》《弗兰基和爱丽丝》《双重人格》等亦负盛名。

这些作品的涌现，一方面与二战留下的创伤后遗症（post-traumatic stress disorder, PTSD）有关。弗洛伊德的精神分析理论认为，人生来便具有生与死两种本能，生本能与生存、性本能有关，死本能则意味着人生来就具有攻击、侵略的本能。正因人具有攻击和侵略的本能，战争便永不停息。战争创伤的严重后果是自我逃避引发的分离防御机制，这时人格便会分裂，受到心理创伤的人不可能在现实与幻想之间做出区分，对于创伤导致的多重人格患者，战争结束并不代表伤口愈合，为了解决创伤与现实之间的矛盾，思维会闪回至创伤产生之时，从而释放焦虑情绪。如《禁闭岛》中主人公泰德经历了残酷的纳粹集中营生活，目睹了同胞惨遭虐杀的过程，发现患有心理疾病的

1 精神分裂症的主要表征为思维障碍。表现为言语紊乱、妄想等；思维体验障碍。知觉障碍主要表现为幻觉；情感平淡，即对人际活动缺乏兴趣；紧张症，即患者出现木僵、多动等非自主的行动；自知力障碍，即对自身身体状况和精神状况缺乏辨识能力。

2 参见：[美]美国精神医学学会. 精神疾病诊断与统计手册（第5版）. 张道

龙等，译. 北京：北京大学出版社，2013.

3 鲁朋举.《致命ID》中多重人格的真与假——基于心理动力学视野. 湖北函授大学学报，2008，31（14）：93.

4 杨丽娟. 多重人格不是超能力，请及时治疗. 保健文汇，2020（12）：7.

妻子溺死三个孩子并自杀之后，受到了刺激而发生了人格分裂。作为暴力事件的承受者，他的“主体”已经瓦解，分离出了“病人人格”和“警官人格”，他臆想中的所有人和事，都源于战争创伤。另一方面与长达半个世纪的东西方“冷战”、政治迫害、恐怖袭击和席卷全球的金融危机等有关。诸多因素的“合力”，导致社会信用和道德破产，信仰缺失，个体缺乏归属感。当人们开始意识到微弱的个体力量无法与浩大的历史洪流相抗衡，无法把握自身命运时，就陷入惶恐焦虑，因此转而探索内心世界。由弗洛伊德开创的潜意识研究新领域，促进了人格心理学和变态心理学的发展，为20世纪西方人文学科和艺术实践提供了理论依据，也成了多重人格电影创作的圭臬。

随着心理学知识的普及，人们明白人格分裂不是药物和手术等外力手段所致，而是创伤造成的。因此多重人格电影探究人格分裂所映射的个体病因及社会问题，把多重人格之间博弈与罪案相关联，并渐成偏爱和主流，如《惊魂记》中的浴室谋杀、《心魔劫》中囚禁虐杀等，犯罪元素几乎成了标配，暴力人格极端的病态伤害，成为故事的重场戏。多重人格角色看似善良的外表下往往潜藏着狡黠残忍的黑暗人格，这种“知人知面不知心”的暗示，表现了东西方之间的相互怀疑和不信任，可视为冷战思维的惯性延续。

最后，近30年来，多重人格电影层见叠出，还与消费主义极端盛行有关。“拜物教”愈演愈烈，都市人的生存压力增大，加之变革时期社会矛盾造成的焦虑症大肆蔓延，精神异化益发突出，而抑郁症成了“大众病”和“常见病”，严重者即趋于人格分裂。如动画电影《未麻的部屋》中的留美是个人格分裂者，她表面上是偶像歌手未麻的经纪人，隐藏人格是疯狂变态的未麻狂热迷，迫于事务所的压力不得不让未麻转型。她的狂热迷人格觉得无法复原作为偶像歌手的未麻，于是就自己取而代之，把真正的未麻杀掉。影片中无论是明星未麻，经纪人留美，其精神的崩溃以致变态，都是源于超负荷的工作压力。再如《搏击俱乐部》中主人公乔迫于生存压力，造成了他“灵魂深处的自卑”和“男性气质的丧失”，所以分裂出了极端叛逆

的人格泰勒。

此外，幼年创伤也是多重人格的重要成因。多重人格是否和遗传有关，医学界尚无定论，但研究表明，“分裂人格特质与儿童期虐待相关”⁵。儿童期创伤会导致成年人的“歇斯底里症”。人的第一社会经验源于家庭，童年经历深刻地影响着人格的发展，对成长至关重要——尽管大部分被逐渐遗忘。遗忘是由无意识干扰所致，很多童年经历之所以难以想起，是因那些有损人格尊严的创伤性经历——包括性和身体虐待、不好的家庭环境等，虽被压抑在无意识深处，却是后继人格之渊藪。

童年期由于面对伤害和痛苦无能为力，儿童的人格就会产生防御式分裂，将自身无法认同的感受或体验等分离出去，把伤害转移到一个大多数时间不清醒的人格身上，来应对危机。甚至面对不同的受伤害情景，分离出不同的人格加以应对。“新产生的人格未必健全，缺陷人格常常具有危险性，更易于发出有暴力倾向的、反社会的行为。所以危险人格支配下的生命个体很可能会成为潜在的罪犯。”⁶在被誉为现代西方恐怖电影开山之作的《惊魂记》中，有俄狄浦斯情结的多重人格杀手诺曼，在分离出的暴戾人格与自己“扮演”的母亲人格之间来回转换。诺曼在父爱缺席的童年里，与母亲相依为命，他的人格分裂源自被母亲抛弃的恐惧。再如扛鼎之作《致命ID》中，由于主人公麦肯的母亲做着皮肉生意，父亲抛弃家庭，他长期受虐，分裂出十一重人格，每重人格都关联着人生际遇，而城府最深，设计杀死其他人格的小男孩人格提姆西，便是年幼的麦肯自我保护人格——他之所以心如蛇蝎，是因为心中从未原谅过自己的原生家庭。《邻人13号》中村崎的人格分裂，源于童年遭遇——被殴打、羞辱，甚至被泼硫酸，导致他分裂出一个专门为复仇而生的恐怖人格十三号。

（三）多重人格电影中的创伤治疗

多重人格电影给人们提供了一个反观自身，释放压力，以求精神治愈和人性救赎的出口。

实践证明，“采用整合性的心理治疗，多重人格可获得完全经解或接近完全缓解”⁷。多重人格的形成既有来自童年的不幸遭遇所留下的心理阴影，也有来自当下世界

5 何玉琼等. 有创伤史大学生的儿童期创伤和分裂人格特质与安全感的关系. 中国临床心理学杂志, 2018, 4: 723.

6 李陈晨. 浅析多重人格患者犯罪的处理. 湖北警官学院学报, 2013, 26(2):

156-158.

7 Greaves GB. 多重人格. 庞天莹, 节译. 国外医学. 精神病学分册. 1981(4): 206.

的情感刺激，在特定的情境作用下，深埋在潜意识或前意识中的“副人格”或“次人格”被唤醒，并僭越为主导人格时，多重人格现象便发生了。如果考虑到“副人格”或“次人格”自童年起就隐性存在，那么“多重人格”就是人成长的副产品和伴生物。如果一个人成长顺利，成年后他的“副人格”或“次人格”没有受到惊扰，一直“深眠”不醒，那么他便是一个正常人，不会成为一个精神病患者。但是后天的命运之于每个人又是不公的，有些“天弃之人”命运多舛，受到刺激后隐在人格被唤醒，产生人格分裂，就成了令人同情的悲剧人物。然而，人性道德光辉总是要压制罪恶的人格，因此便出现了个体的自我交战。一些多重人格电影常常表现“主人格”以理性战胜邪恶的“副人格”，表现主人公为摆脱悲剧命运，所做的艰苦卓绝的抗争，有时甚至不惜采用“同归于尽”的方式来除残去暴，消灭罪恶人格，使其停止操控主人公，不再危害他人，从而彰显人性的光辉。

这种叙事模式可以追溯到1957年的《三面夏娃》，催眠术成了医治多从人格的关键，而将两个不好的人格剔除，独留一个淑女人格，也反映了经典好莱坞电影对完美结局的追求，以及现实世界中对精神病治疗的信心。《机械师》中的主人公特雷弗撞死了一个小孩，他痛苦失眠，郁郁寡欢，以至形销骨立。为了逃避内心的愧疚，他因此生出来一个壮硕的人格艾文，把所有的罪责都推给他，甚至还幻想自己杀死了这个令人讨厌的犯罪人格。最终他选择了去自首赎罪，找到了久违的睡眠。而《禁闭岛》的叙事结构基本借用了《俄狄浦斯王》，表现了不可挽回且无法摆脱的悲剧命运。影片在同一个时间线上讲述了一体两面的“警官”和“病人”两个故事：一个故事阴谋惊悚，所有的证据都指明表面身份是警察的泰德原本是一个疯子；一个故事悲悯柔情，原来主人公泰德苦寻的爱妻已被自己亲手杀死。幻觉和现实不断交融，而泰德只能在蚀骨之痛中挣扎。泰德面对命中注定，奋力抗争，体现了积极的人生态度。《邻人13号》中主人公的残暴人格在得到一句道歉之后，被彻底摧毁，积怨和仇恨涣然冰释，这种出人意料的结局充满了东方式的宽恕色彩。《神探》讲述一名神探通过自己拥有多重人格的“优势”屡破奇案，可以看作把“病

态人格”用以正途的典型用例。

总之，救赎叙事模式就是“曲终奏雅”，险象环生的人格搏杀中最终赢家是主人格。影片表现生命个体以坚不可摧的意志力，战胜外强中干的人性的阴暗面或弱点，彰显了人性的光辉。

二、以人格博弈构建创伤叙事范式

多重人格电影构建的是一种创伤叙事范式，常配以犯罪片、悬疑片和侦探片中的暗黑元素，多绑架、搏斗、凶杀等血腥暴力的阴暗剧情，以人格之间相互博弈甚至搏杀来设置戏剧冲突，而故事的讲述往往是通过超现实的臆想叙事和复线结构来完成的。

（一）以人格博弈设置戏剧冲突

尽管多重人格电影的形式日益丰富，但戏剧冲突展开核心基本一致，那就是人格博弈。福柯曾说过，疯狂的人是人们通向了解真正的人的必由之路。多重人格电影通常借助极端人格之间的相互依存、相互排斥，甚至水火不相容的疯狂搏杀来设置戏剧冲突，推动故事发展，最终以主人公的人格得到升华或是毁灭作为结局，展示出人性的复杂和生活的诡谲，迫使观众去审视心灵深处的创伤。

弗洛伊德的三重人格结构理论认为，人格由本我、自我和超我三部分组成。在“一国三公”的局势中，“本我完全是无意识的，基本由性本能组成，按‘快乐原则’活动”，“自我代表理性，他受外界影响，满足本能要求，按‘现实原则’活动”，“超我代表社会道德准则，压抑本能冲动，按‘至善原则’活动”。⁸人的成长过程比较复杂，在自身斗争中，本我被超我不断压制，按照社会道德所允许的方式表现出来，这便是一个人的主导人格，而那些被压制的本我则以不同的“副人格”或“次人格”隐伏于潜意识中成为“桀虎夔熊”。在这个意义上，一个完整的人可能拥有多种跨越性格、年龄甚至性别的不同人格。如《致命ID》中主人公麦肯·瑞夫分裂出了11种人格——店主、假店主、女明星、司机、假警察、犯人、母亲、新婚妻子、妓女、小男孩，对应着他生命中遇到的各种人物和不幸遭遇。《心魔劫》中的主人公西碧尔分裂出了16种人格，每种人格对待被劫持女孩的态度大相径庭。《分裂》中男主角由

8 朱立元主编：《当代西方文艺理论》，华东师范大学出版社，2005：62。

于幼年遭受虐待，导致其人格分裂产生了24种人格，为了生存，每一个人格都对应他的某一社会身份。

荣格的原型学说认为，集体潜意识中人格有多种形态，⁹人格多样化归因于人性的复杂，也是人类千人千面，个性丰富多彩的基础。在个人成长过程中，不同的“副人格”或“次人格”屈从强大的主人格，在单一的主人格之下常常潜藏着众多的“副人格”或“次人格”，一旦“副人格”或“次人格”受到特殊刺激，就“开柙出虎”由潜意识或前意识层上升到意识层面，形成异于主人格的另一显性对峙人格，由此导致人格分裂。

以《致命ID》为例，影片展现了本我、自我、超我互相“争斗”的场面。主人公麦肯悲剧的童年使性格缺陷转化为暴力人格，而抑制暴力人格需要“超我”来完成约束，麦肯的心理医生想将符合“超我”约束的最好人格留下，然而“本我和超我经常处于不可调和的矛盾中，自我总是试图调和这对互相冲突的力量……当三者失去平衡发生冲突时，就会导致神经病症和人格异常，由于本我总是受到压抑所以人格的三个部分很难保持平衡”¹⁰。最终，麦肯的善良人格和在暴力人格的冲突中完全溃败，童年伤害最终掌控麦肯的思想，“虎兕出柙，玉毁椟中”，最为阴鸷的人格“藏锋敛锷”，把自己伪装为一个弱小寡言的男孩，使计让别的十个人格恐慌猜忌，他将其他人格逐一杀死，在“群雄逐鹿”中成了最终赢家，上位为主人格，最终苦心孤诣的专家因治疗失败被杀，悲剧发生。

荣格的集体无意识理论和人格面具学说认为，“人格是由意识、个人无意识和集体无意识组成的面具，是社会要求每个人扮演的角色”¹¹。人们通常为了社会和公众期许而设计自己表现出的形象，即人格面具，然而内里却不尽然如此。所以多重人格电影的角色设定上往往选择黑白和正负的对立来构建矛盾冲突，以之突出人格善恶对比，来彰显本能欲望和人格面具的差异。如《布鲁克斯先生》的主人公布鲁克斯作为优雅商人的一面，就是他的社会人格，而冷血杀手人格“马歇尔”，是他不能遏制的本能欲望，两个人格不断交战，诠释了“一面向上帝祷告，一面被魔鬼

绑架”的人生悲剧境遇。

在大多数多重人格电影中，分裂后的两种或两种以上人格是并无联系的“陌生人”，不同人格在同一个人中拥有独立的控制权——一个副人格上升到意识层面成为主导人格，势必逼迫原主人格的隐退至潜意识层，存在潜意识层的人格应该较易被召回，而前意识层人格不易被召回，两种人格互不影响，甚至无法进入彼此的意识领域。在电影中，显性的人格不知道另一隐性人格的存在，他的经历和记忆对对方而言是空白的，就像换了一个人一样。

双重人格常以电影聚焦“灵魂内战”，以性格对立的人格角色设置冲突，表现内敛懦弱、压抑失意的主人格和强悍狂暴的后继人格之间相爱相杀，最终主人格以自戕方式使后继人格消失，充满了悲剧的崇高感。为了强化冲突，后继人格的身份常被设置为作恶者、迫害者、复仇者的角色，诸如囚犯、恐怖分子、杀手和心理变态者等虎党狐侪。这种主人格和后继人格矛盾冲突对峙，可视为“真假美猴王”争锋，往往被用以表现人处在精神困境中的善恶相斗，正邪之间的天人交战。如《黑天鹅》中的女主人公妮娜和她的暗黑人格莉莉博弈纠缠；《夜色》中警探和他的杀手人格的黑白对立；《弗兰基和爱丽丝》中的黑人主角和她的种族歧视人格的爱恨情仇；《双重人格》里西蒙和他互补人格的对峙争斗；《无双》用双雄故事模式，讲述了低头折节的“内敛人格”和卓犖不凡的“枭雄人格”的相敬相杀等。这些冲突和对峙都展现出“真假美猴王”式的人格关系，最终以后继人格的消失，完成了自我人格的整合和回归。

尽管有时多重人格电影中的人格数量超过两种，但实质上还是分属于善恶两大阵营，亦等同于“真假美猴王”的故事。当后继的邪恶人格最终击杀善良人格，鸠占鹊巢成为主人时，影片大都呈现出黑色电影悲观绝望的气质，叙事模式也倾向于悬疑大师阿加莎·克里斯汀的“与外界隔绝空间中谋杀”故事，如《捕鼠器》《无人生还》《尼罗河上的惨案》《阳光下的罪恶》等。

这类故事的原型是“荒岛求生”或“大逃杀”类的生存

9 [美] 卡尔文·S. 霍尔, 沃农·J. 诺德拜. 荣格心理学纲要. 张月, 译. 黄河文艺出版社, 1987: 89.

10 朱立元主编. 当代西方文艺理论. 华东师范大学出版社, 2005: 62.

11 毛克强, 袁平. 人格塑造与人格批评——评卡梅伦·韦斯特《24重人格》. 当代文坛, 2011(1): 104-107.

游戏，弱肉强食的“丛林法则”令人惊惧战栗。对人类的自我救赎报以怀疑态度。如《分裂》中拥有24个人格的凯文，他的野兽人格最终消灭其他人格占领了身体主导权，被他绑架幽禁的三个孱弱女孩便处于灭顶之灾中。在《致命ID》中，精神病人麦肯·瑞夫的11个人格在与外界隔绝雨夜旅店血腥搏杀，最终看似人畜无害的小孩子却是城府最深，潜藏的终极谋杀者。在这类作品中，凶残恐怖、险象环生的剧情让人如堕梦魇，这种“恶者为王”的人格搏杀，展现了本能欲望的强大和阴暗，隐喻人性救赎的艰难。

（二）超现实的臆想叙事及复线结构

传统好莱坞商业类型片大都遵循开端、发展、高潮和结局的单线叙事模式，故事由一系列有因果关系的情节串联组成，这种叙事方式连贯性强，通俗易懂。然而多重人格电影由于主人公因内心创伤导致的行为病态和癫狂，故叙事方面也很“另类”和“非常规”，主要表现为超现实臆想叙事及复线结构。

多重人格电影常常通过臆想（白日梦）来编织故事。臆想症是个体遇到挫折或难以解决的问题时，因焦虑过度，大脑的稳定状态被破坏，导致行为异常。臆想症患者常常脱离实际，想入非非，进入白日梦状态，把自己放到想象的世界中，企图以虚构的方式越现实，打破时间空间的界限，应付挫折，获得满足。《秘窗》中失意的作家莫特·雷尼因为妻子出轨，他生出一个犯罪人格约翰·舒特，能替他做到想做而不敢做的事——揭发他本人作品抄袭，烧了他前妻的房子、杀了侦探和证人，也杀了前妻和她的情人，并把他们埋在了窗外的园子。《黑天鹅》中，分饰两角的演员妮娜，必须同时具备“白天鹅”的神圣纯洁与“黑天鹅”邪恶妖艳，才能胜任“天鹅皇后”这一重任。从她决定学习如何蜕变为黑天鹅开始，电影叙事就由臆想延展开来，她想象自己长出了黑色羽毛，将竞争对手莉莉杀死。最终的舞台，妮娜长出了黑色的翅膀，迎来了蜕变。影片中臆想的片段是人物内心世界的映照，这种现实与梦境交织、真实与幻觉共存，造成叙事逻辑错杂、疑窦丛生，这种迷乱也是对病态人格状态的一种描摹。

当人格分裂不是特别严重时，副人格也常以“幽灵人格”的形象出现。在这类电影中，“幽灵人格”常以“同谋”或“军师”的身份给“主导人格”提出极端的建议，左右主人公主导人格正常的行为。如《布鲁克斯先生》中，邪恶的“幽灵人格”马歇尔与主人公布鲁克斯先生如影随

形，作为主人公“犯罪欲望”的化身，每当主人公犹豫不决时，他就不请自来，怂恿主人公去干坏事，并为其设计了缜密的犯罪方案。而在《邻人13号》中，主人公的“幽灵人格”如同“贴身保镖”，一旦主人公受到伤害，他就如邪灵一样不招而至，突兀现身，随时准备以暴制暴，以恶制恶。

荣格认为，原型模式多种多样，几乎包括人类所有的心理经验，但无意识中最重要的原型主要有英雄（性格中的理想自我）、阴影（性格的对立面）、阿尼玛或阿尼姆斯（异性形象）、智慧老人（激发智慧的直觉）、自性（性格的完整性）、圣婴（预示新生）等。而《美丽心灵》作为数学家纳什的人物传记片，以传主和三位臆想出来的“幽灵人格”室友查尔斯（阴影）、查尔斯的小侄女（阿尼玛原型）及特工威廉·帕彻（英雄原型）关系存亡为线，展开了30多年纳什和精神病做斗争的痛苦历程。而三位臆想出来的人物，则是纳什渴望友谊、渴望成功、渴望被敬仰情绪的人格化。

多重人格电影的叙事结构，如果是同一人兼有多重人格，大多采用单线叙事，但如果是不同的人格由不同的角色来扮演，那么叙事时空的编排就很灵活，复线结构常常是不二之选。在一般情况下，多重人格所产生的多个角色之间的博弈和斗杀是一条主线，而扮演揭秘的角色心理医生或者侦探，对精神病患者的调查、剖析和治疗则构成副线，而且副线常常是对主线解释和说明。两条线索交错，形成互文，相互依存构成叙事张力。《致命ID》就是标准的复线叙事结构，风雨之夜的凶案与心理治疗过程两条线索频繁转换，现实空间与心理空间并行，人物不断更迭，既是误导又是暗示，两条叙事线貌似无关联，实际上具有强烈的互文性，直到最后20分钟才完成两支叙事线的相交。《禁闭岛》用两条线索完成叙事，分别为主人公到禁闭岛调查案情，精神病医院采用角色扮演的方法治疗主人公，两条线索时空交织。同时采用插叙闪回等手法将主人公镂骨铭肌的回忆与臆想穿插入，使叙事更加扑朔迷离，疑惑难解，从而让观众产生探赜索隐的强烈愿望。

（三）人格博弈的形式愈发新颖

随着世界电影业的繁荣，多重人格电影蔚为大观，呈现多元化发展趋势，犯罪片、侦探片、动作片、鬼片、爱情片、歌舞片、动画片等形式都有涉及，故事内涵愈发多样，表现形式更为新颖。《分裂》的主人公拥有了24个不停

变化的人格，由于不同的人格轮流占领同一个人的躯壳，本人呈现出一人多面，这些人格“轮流坐庄”，而“犯罪人格”和“无害人格”对于“猎物”的不同态度成了故事冲突的戏眼；《蕾花，红莲》将把真实与虚幻结合起来，诉说女性的成长与挣扎；《桃乐茜》则将人格分裂与鬼上身巧妙地融合在一起；《禁闭岛》用“戏中戏”的形式铺陈故事原委，《黑天鹅》讲人性的正邪交锋，认为与艺术形象与人格合一才能成就佳作等。就人格组合而言，最为惊艳的例子当属《捉迷藏》，父亲拥有两个人格，女儿拥有两个人格，父女两人相见便会有四种不同的排列组合方式，可谓脑洞大开。此外，还有因移植手术而导致多重人格的电影，如《不要回头》《女蛹之人皮嫁衣》等，可视作对默片《奥拉克之手》的致敬。

近30年来，多重人格电影造微入妙，对源于现实中“正复为奇，善复为妖”不可捉摸的人性的演绎愈发精彩。如可称之为“伪双重人格”影片《一级恐惧》中，艾伦·斯坦普勒是被窥淫癖罗森主教收养的青年，他分裂出的暴戾凶狠的人格罗伊（阴影）则是一个城府极深的复仇者，他杀了色情狂主教，却假扮成色苍白、稚气未脱的温顺主人格，骗过法官、陪审团甚至心理医生，心思之缜密令自以为高的律师自愧弗如。

总之，随着人格数量增多，故事的峰回路转、多义复杂，多重人格电影进阶升级，蔚成大国，成为引人注目的亚类型电影。

结语

多重人格电影善用上帝视角与慈悲心态去观察人类繁杂混乱的精神世界，反映的是大众共有的创伤和时代焦虑，极具忧患意识。“多重人格源于创伤记忆导致的人格裂变，如幼年不幸，战争后遗症，或社会不公的伤害等，悬疑故事由外在的敌我斗争，正义与邪恶斗争，侦探与罪犯的斗争，变成了精神病人内在人格之间的博弈。”¹² 激烈冲突的外部环境孕育出拥有多重人格的人，他们表现出来的迷茫与挣扎实际上是对现实、外界环境最深层的焦虑与抗拒。“创伤叙事”是治疗现实病痛的苦口良药，面对严酷的内外环境，建立在精神分析学理论基础上的多重人格电影，更像是艺术家们对人与社会的病理诊治，具有深刻的社会认识价值和批判价值。说到底，源于心理创伤的多重人格是社会痼疾的表征。¹³

[本文系2019年度国家社会科学基金重大项目“新时代中国动画学派的重建与民族文化传播研究”（批准号：19ZDA333）阶段性成果。]

On the Trauma Narrative of Multiple Personality Movies

Abstract: Multiple personality movies construct narratives on the basis of the games between multiple personalities, which is medically known as “Dissociative Identity Disorder” (DID). Traumatic themes are the focus of their narratives: social trauma movies deal with human alienation, mental distortion and personality division caused by disasters such as war, plague, technological alienation, etc. Early childhood trauma movies direct their criticisms towards the problem of childhood abuse. In the past 30 years, multiple personality movies have emphasized the pathological analysis of “personality mutation” by modern psychology and medical theories, and have profound social understanding and critical value. They often use personality games to set up dramatic conflicts, with surreal imaginary narratives and complex structures.

Keywords: multiple-personality movie, trauma narrative, trauma healing, personality game, imaginary narrative

12 杨晓林. 新世纪以来中国悬疑电影创作论. 上海艺术评论, 2019(3): 32.