

电影建筑与心理的三个空间维度

——以《海边的曼彻斯特》为例

Three Spatial Dimensions of Psychology in Cinematic Architecture

——A Case Study of Manchester by the Sea

文 / 张燕来 鲁黎 郭涵

Zhang Yanlai Lu Li Guo Han

作者简介

张燕来 厦门大学建筑与土木工程学院 副教授

硕士生导师 博士

鲁黎 厦门大学建筑与土木工程学院 硕士研究生
(通讯作者)

郭涵 厦门大学建筑与土木工程学院 硕士研究生

ABSTRACT

电影是多维度的空间艺术,文章探究了以心理为背景下的多重空间维度,由实景空间到空镜空间再到虚无空间,分别对角色心理以及观众心理作对应的探讨,将电影空间的表现技法与人物心理状态相对应,揭示空间艺术对建筑和思考。

The film is a multi-dimensional space art. This paper explores the multiple spatial dimensions in the context of psychology, from real space to empty space to virtual space, respectively, to the role psychology and audience psychology, to correspond to the performance techniques in the film and the psychological state of the characters, revealing the philosophy and life thinking in the film.

KEY WORDS

电影建筑; 多维度空间; 角色心理; 观众心理
cinematic architecture; multi-dimensional space; role psychology; audience psychology

引言

《海边的曼彻斯特》(Manchester by the Sea, 2016)是一部由美国导演肯尼斯·洛勒根(Kenneth Lonergan)编剧和执导的剧情片,讲述男主人公李·钱德勒(Lee Chandler)在兄长去世后,因为无法原谅和释怀曾经的过错,对侄子的监护权产生抵触,叔侄二人在后续生活中共同面对生活痛楚的故事。在建筑与影像艺术中,空间性是二者共同包含的特性,人的心理变化与空间有着密切的关联。本文以电影《海边的曼彻斯特》为例,由实体建筑到物质消解后的精神空间,试图将影片中不同的空间层次与细腻真挚的情感进行类比分析,为剖析电影表现技法、空间布景以及人物心理提供参考依据。

1 电影中的实体空间

1.1 空间的布局与色彩

在电影中,出现过两种极端的场景。一种是狭小、闭塞的室内空间,另一种是辽阔、凛冽的海边空镜,这两种空间都给观众留下了深刻的印象。片中室内居住空间在灾难前后有着明显的变化,无论是从房屋类型、房间尺度还是室内布置都能直接反映出主人公前后生活质量的差异。李原本生活在独栋住宅中,房间宽敞明亮,室内的装饰是彩色的,充满了温暖亲和的毛绒或布面装饰。但在火灾后,李独自生活在波士顿的地下公寓里,这个单间狭小幽暗,无任何装饰,色调是灰暗的。低矮的层高以及两扇侧高窗,反映出他冷清压抑的生活环境。灾难对角色心灵产生的变化与冲击力被反映在了实体空间中,并与人物

的生活心理状态保持一致(图1)。

李躺在波士顿住所的沙发上,画面中唯一运动的是窗外行人不断走过的脚部剪影。在窗外昏黄路灯的渲染下,房间主要色调呈现暖色,这与电视机冷光映衬下的李形成了鲜明对比。在这一片段中,画面中的冷暖色调相互冲突,暗合了人物内心的挣扎,也隐晦地表达出李与社会主色调的背离,反映出他对个人生活自我放逐的态度。

1.2 空间的构图与方向

在哥哥乔·钱德勒(Joe Chandler)去世后,李来到乔的家中料理后事。此时的他并未选择主卧,而是住在了次卧中。这组固定镜头,次卧空间仅出现了人物的上半身与床头的一角。昏暗的灯光、显示已经凌晨的时钟,以及曾经导致火灾的啤酒,三点稳定的构图出现在了框景的右上角。“稳定”代表了生活习性上的固定,体现了人物生活中不可更改的习惯。正是因为这种习惯诱发了前文悲剧的发生,也是因为酒的存在折射出李事后呈自我放弃的心理状态,并且这种状态一直持续着。在影片的结尾,李与侄子帕特里克·钱德勒(Patrick Chandler)缓慢地沿着山坡逐渐向上走去(图2)。场景选择在了可以产生由下至上运动的山坡,人物的运动轨迹隐喻了日后的心理与生活状态,他们终将从伤痛中走出。由此可以得出,场景中物件的摆放与选择和空间中人物运动的趋势与方向都可以为展示人物内心活动提供推敲的细节。

1.3 空间的光线

在给乔举办葬礼的克罗威尔教堂里,前妻兰迪(Randi)与李在失去孩子后久别重逢。由于在火灾的悲剧中,兰迪不必背负太多责



图1 出事前室内空间布局与色彩对比



图2 框景构图与运动方向

任, 事后她迎接了新的生活。此时导演借助教堂的天光, 将未来生活的希望之光照亮在了兰迪与她现任丈夫的脸上, 而李则是处在镜头左侧且背光的位置(图3)。导演利用光引导和强调了画面的视觉中心, 也借由光带来的明暗面折射出角色的心理状态。

2 电影中的空镜空间

2.1 物理时间与心理时间

从居室空间到自然风景, 片中在开头以及转场中多次利用空镜扫描冬日曼彻斯特的海岸。吉尔·德勒兹(Gilles Louis René Deleuze)认为, “空镜”是指“没有主人的内景、空灵的外景或自然风景”^[11]。在影片空镜中, 寂静冷清的场景奠定了影片忧郁悲凉的基调。天空阴冷飘着薄雨, 或下着似乎能感受到重量的雨夹雪; 海水不再是夏日透彻的碧蓝, 转而是透着吞噬一切力量的深蓝色。限研吾写道: “静止画面, 是与时间的断裂。”^[12] 片中所拍摄的空镜场景大多为固定镜头, 画面看似静止其实包含了许多带有时间含义的元素, 例如太阳与月亮, 下雪与停雪, 不断波动的海水与飞翔的海鸟等。这些时间元素贴合了电影线性叙事的物理时间线, 保证了角色内心活动的完整与真实度。

对于角色的心理时间而言, 李在现实世界中不断回忆曾经在曼彻斯特生活的点点滴滴, 空镜在闪回中穿插介入, 形成“现在—空镜—过去”的叙述结构。空镜的加入仿佛是角色的触景生情, 是回忆上的缓冲片段。这就犹如人物的心理时间一样, 人在陷入思考时, 时间仿佛停止或者被拉长了。此时, 角色的心理时间与物理时间产生差异, 空镜的长度仿佛是角色可视化的心理时长, 因此, 空镜的时间越长代表人物陷入思考的时间越久。“人的心理时间是绵延的, 柏格森式的, 是过去与现在彼此缠绕、交替的。”^[11] “与单纯的物理时间比起来, 人的心理时间是可以叠加的, 是具有回忆和经验的。”^[13] 对于观众的心理来说, 影片真实、平和的故事情节带动了观众内心的“痛”感, 空镜的加入又给了观众回味电影和唤醒自己生活经验的时间, 这无疑增加了观众心理上的“痛”感, 因而对于影片所表达的情感更能产生共鸣。

2.2 拍摄者与拍摄主体

“电影是把观看主体连接到电影空间中去的各种各样的机关”^[12], 这个原理就是视线的循环运动。拉康的学说认为, 人只有在知道自身处于他人的观察之下时, 主体才会确立。因此, 影片中大量的空镜使得观影者无法对拍摄者身份产生认可。这一幕拍摄的是从海面微微俯视远方的远景镜头。那么拿着摄影机记录下这一切的摄影者是谁? 是天空中飞行的鸟儿还是站在游船上方看向远方的



图3 正向光与逆光

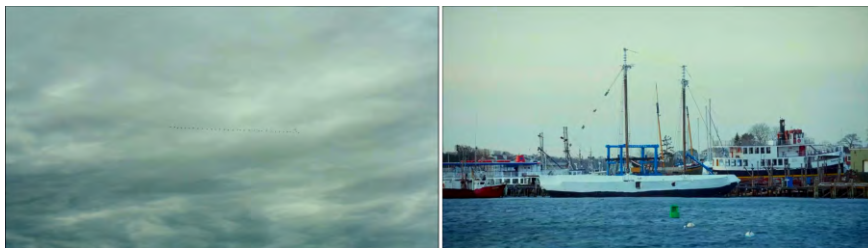


图4 不明拍摄者身份与不明拍摄主体



图5 引发李回忆的场景

人? 这种不明拍摄者身份的感觉无疑拉开了观众与电影本体距离, 使人在疑惑中抽离故事情节, 将思绪由电影世界引回到现实, 也将电影中所表达的情感带入到现实世界, 引发对现实世界的思考(图4)。

在电影大量的远景及中景的镜头中, 被拍摄的主体往往是海面、天空、船舶等不具有生命特质的物体, 且每一种物体表达的手法是均质的, 没有任何物质是表达的重点。这不禁让观众对拍摄框景内的主体是什么产生了疑惑。片中空镜由不同的自然场景剪辑拼接而成, 它们保持着一定的切换频率。这些片段看似没有实际意义, 实际则需要观众在不同场景中重新寻找和定位拍摄的主体, 并不断重复判断的动作。因此, 观影的连续性被打断, 观者的疑惑感和不安感也进一步增加。此时, 观者产生的烦闷压抑的情绪与电影所要表达的情感相一致, 让观众体会由电影向现实, 再由现实到电影不断产生互动与共情的运动。

3 电影中的虚无空间

与实景空间和空镜场景不同, 电影中的虚无空间是角色脑海中浮现的场景和情感, 它或许是人物想象的虚拟场景, 抑或是物质

走向消亡后的高层次情感空间。

3.1 空间的投射与维度

在医院的电梯内, 李与主治医生一起下楼看望哥哥最后一眼。二人的沉默加上电梯压抑的密闭空间, 李回忆起了哥哥生前的生活细节。在律师的办公室内, 李得知需要承担侄子的监护权, 这使他痛苦地回忆起了发生火灾那一晚的全部经历(图5)。

“低维度的世界永远是高维度世界投射的结果。”^[14] 在电影艺术中, 影片是三维实景空间拍摄的结果, 它最终呈现在了二维荧幕上。在空间的投射原理中, 四维的虚无空间可以投射出三维实体场景, 三维空间可以投射出二维平面, 反之, 低维度却仅能投射出高维度空间的局部。这就如同建筑设计的平面表现图纸一样, 只有将所有的二维图纸综合在一起, 建筑师才能理解和建造出一栋实体的建筑, 建造好的实体建筑才能最终留在人们的脑海中。在影片里, 李身处三维实景空间中, 现实场景让他回忆起曾经发生的故事。这些一闪过去的片段是他脑海中想象和回忆的虚拟场景, 并投射到了三维实景中, 最终呈现在了二维银幕上。那么此刻李脑海中想象的空间即为可以投射三维实景的四维



图6 “物质”化的世界

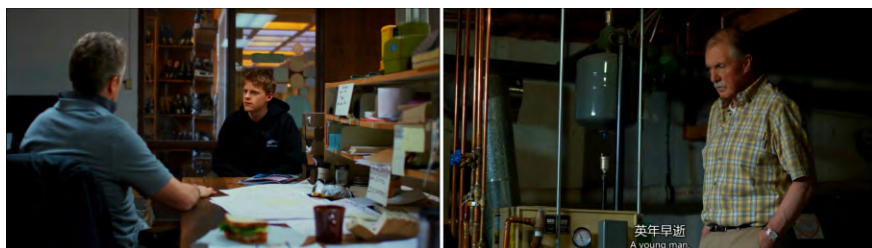


图7 每个人都会经历的“痛”

空间类型	角色心理	观众心理
实景空间	反映及预测角色心理状态	
空镜空间	空镜时长等同于角色思考时间 寂静冷清的场景奠定角色心理基调	留给观众回忆过去经验的时间 不明拍摄者和拍摄主体使观众产生焦虑情绪
虚无空间	角色心理与空间维度同步运动 纯物的世界, 强调角色心理和生活上的无力感	观众心理与空间维度转化运动 揭示现实生活中所有人都将面对的无法逃避的痛苦

表1 三种空间层次与心理

虚无空间。此时，电影空间中的维度因为角色的“触景生情”而不断发生由高到低的转化。角色心理与空间维度保持同步，不断发生层次变化。与此同时，在观众心中，通过二维荧幕上观看电影呈现的三维空间，并将产生的故事情节与情感代入到自己脑海中，最终将完整的故事内涵在脑海中拼凑出来，这同样也形成了不同维度之间的相互转化运动。

3.2 影像之唯物

在影片中，满是生活杂物堆砌的公共室内场景也给观众留下了深刻的印象。摄影机被固定在室内空间的某一位置，镜头长时间对室内局部场景进行拍摄。在场景中角色与物体都处于静止状态，镜头中堆砌有大量的物品，固定镜头消除了导演对于事件的情感介入，角色在此时仿佛也处于意识的放空状态，逐步被“物”化。这将是一个纯“物”的世界，情感的剥离，故事情节的物理时间和人物的心理时间在不断流逝。对电影中的角色而言，身旁存在的堆积的实物，背景和人物物的“物”强化了角色身处这样一个真实的物质世界中，生活的压抑与变故如同这所有的物质一般恒定不变也无力改变。在李被上司要求对客户进行道歉的房间里，以及乔与父亲静坐等待的警局中（图6），角色如同雕塑一般静静地坐着，没有任何情感，屏蔽了外界所有介入，他的存在与后方杂乱无章的办公室物品一样，麻木没有生命也无法反抗，唯物影

像的形成展现了角色对于命运的无力感，他们只能默默承受生活中不可避免的伤痛。

帕斯考·舒宁 (Pascal Schöning) 在《一个电影建筑的宣言》中提到，“电影建筑的本质即是静态实体的建筑彻底转化成为一个能量释放的动态过程，一个事件活动得以呈现和自我呈现的过程。在此，过去、现在和将来激发出时一空的叠加，由我们的感官认知和心智建构的时间过程定义的时一空感。”^[5] 人们对于空间的认知不能仅从理性客观的数据上来描述，而应该是多重维度叠合的结果。正如前文所说，人是具有精神时间（即人类时间）的，这是一种区别于动物时间和自然时间的高等能力，使人能回望过去、把握现在和展望未来。帕斯考提出了一种实体消隐过后的空间，他强调空间从虚无到实体，从实体再到逐渐消亡，在这过程中人的感知和心理体验会受到影响^[6]。“一种东西的物质成分越少，精神性和想象性的成分越多，就越不可能被他人所占有。”^[5] 我们与电影中的角色一样，在时间和空间的经历中不断收获生活经验与感悟，这是对实体空间的总结，它们深深映射在了我们的脑海中，形成更高层次的空间。在电影中，无论是帕特里克的老师，还是影片结尾李父亲的朋友，都无一例外地安慰他人说：“在你这么大的时候我也失去了父亲。”（图7）生活的痛楚被停留在了记忆的深处，也停留在了人脑最高层次的空间中，难以消除。这是本片所要揭示的

无力改变又不得不面对的生活痛楚，也是本文建构的最后一个空间层次（表1）。

结语

影片《海边的曼彻斯特》展现了电影中基础的、带有边界的实景建筑空间，也展现了技术的、宽阔的和带有时间元素的空镜空间，以及四维的、虚无的和物质消亡的精神空间。它们由实到虚，由低维度到高维度，由物质到精神，将角色与观众心理状态紧密结合，层层深入，逐步隐秘。

当然，电影与空间艺术的关系远不仅如此，它们是多元学科的杂糅，在简单的空间中表达最真实的情感，在纯粹的空间中包含最丰富的细节，这就是电影艺术与建筑共同的魅力。

图表来源：
所有图片均为电影多帧截屏
所有表格均为作者自绘

参考文献：
[1] 把璞. 空间—影像：电影的未来 [M]. 北京：豆瓣阅读, 2017.
[2] 隈研吾. 反造型：与自然连接的建筑 [M]. 桂林：广西师范大学出版社, 2010.
[3] 奥利维耶·普里奥尔. 欲望的眩晕 [M]. 上海：华东师范大学出版社, 2015.
[4] 王昀. 音乐·乐谱·空间·建筑 [J]. 世界建筑, 2016(02): 2-25.
[5] 帕斯考·舒宁, 赛平平. 一个电影建筑的宣言 [J]. 建筑师, 2008(06): 81-86.
[6] 李华. 一个关于“电影建筑”的建筑文本 [J]. 新建筑, 2008(01): 4-8.