

上海师范大学

硕士学位论文

电影边界的行走者——彼得·格林纳威作品研究

学 院： 人 文 与 传 播 学 院

专 业： 戏 剧 与 影 视 学

研 究 方 向： 外 国 电 影 研 究

研究生姓名： 孙 琪

指 导 教 师： 王 方

完 成 日 期： 2015 年 4 月

论文独创性声明

本论文是我个人在导师指导下进行的研究工作及取得的研究成果。论文中除了特别加以标注和致谢的地方外，不包含其他人或机构已经发表或撰写过的研究成果。其他同志对本研究的启发和所做的贡献均已在论文中做了明确的声明并表示了谢意。

作者签名: 31211 日期: 2015年5月28日

论文使用授权声明

本人完全了解上海师范大学有关保留、使用学位论文的规定，即：学校有权保留送交论文的复印件，允许论文被查阅和借阅；学校可以公布论文的全部或部分内容，可以采用影印、缩印或其它手段保存论文。保密的论文在解密后遵守此规定。

作者签名: 31211 导师签名: 21211 日期: 2015年5月28日

本论文经答辩委员会全体委员审查，确认符合上海
师范大学硕（博）士学位论文质量要求。

答辩委员会签名：

主席（工作单位、职称）：

张仲平 上海戏剧学院 教授

委员：

张青、周、林、顾

导师：

张

电影边界的行走者——彼得·格林纳威作品研究

学科专业：戏剧与影视

学位申请人：孙琪

指导教师姓名：王方

中文摘要

彼得·格林纳威的多重身份包括电影导演、创新策展人和具挑战精神的电影哲学家。被看作是有别于主流电影的网络年代电影时代先锋，彼得·格林纳威独特的视觉语言揭示了他经过绘画、结构主义语言学以及哲学训练带来的强大影响力。作为公开批评“好莱坞式”电影制作方式的电影人，他笃信电影不应被叙事所奴役，而应当提供更多可能性。彼得·格林纳威曾经断言，存在百年的传统电影已经死亡，想象创新的技术都进入电视和网络，影像的拍摄将像它一直以来形态那样继续，但在未来会发展成自动化。为电影找一条生路，似乎是他持续做此类视觉影像类尝试的原因，以及他悖论地自我又持续不断以存在证明“不再存在”的实践过程。

毫无疑问，彼得·格林纳威是最具野心且具争议性的导演。他的电影被众多电影理论家冠之以“实验性”、“后现代主义”，以精确的剪辑、特殊的反叙事故事结构、丰富的创造力及想像将银幕上多个画面在叙述语法、电影形式的各种可能性上作了多样化的呈现，这种时间、空间的跳跃颠覆了主流电影单一性的时间顺序。且数量之丰、内容庞杂、思想繁复。他在影像和叙事上的高度实验性和颠覆性，并且具有前瞻性与开创性，因此具有相当的研究价值。

在这篇文章的论证过程中，将对彼得·格林纳威拓展电影艺术的无限可能性进行分析。纵观格林纳威的电影的创作历史，他从未间断过对电影的探索，仿佛无限制地在艺术的各个门类里游走，让电影与这些艺术进行交错互通，绘画、音乐、雕塑、建筑、戏剧，并且探讨电影与它们之间的关联，与此同时，为电影找到可延展的方向。历史是敞开的、艺术是共通的、感官被完全打开，因此电影更是有无限疆域，而不是囿于某种所谓的形式，被“电影”之名困住。

本文从四个方面分析了格林纳威行走于电影艺术领域所做的延展性开拓，并从他的作品入手，做了详细分析。在第二章电影解决的人类学命题中，罗列了在格林纳威早期电影中出现的各类字母、文字各类语言学范畴的符号，以及这些符号文本在他电影中获得的新生；第三章，电影解决的绘画命题，这一章节除了提到了在绘画结构学上给予格林纳威重大影响的奇塔基之外，还将着重审视了格林

纳威各个阶段电影中荷兰静物画的作用。十七世纪荷兰静物画，在物体的描摹方面的主题来实现绘画意义的多样性：物质作为隐喻的载体，作为消费行为的象征，作为美丽的东西来布置他的电影的静物场景，作为真实可视面的说明。这些也同样在导演的电影中获得了折射。在第四章电影解决的戏剧命题中，“戏剧性命题”在格林纳威看来其实并不是戏剧的叙事，而是叙事之外的其他，这是本章想要极力论证的一点，叙事不是目的，如何叙事，如何在艺术上获得革新才是关键。第五章电影解决的建筑学命题，从二维到三维，电影的技术进行了不断的变革，电影的空间语言，与建筑的空间语言之间，是否有所关联？建筑对于格林纳威电影，以及他的电影手法有着怎样的作用，本章将会详细阐述。

最后，彼得·格林纳威作为电影作者，通过每一次尝试为电影这座“孤岛”填海造地，他站在边界之上，但始终没有放弃电影这座岛屿，在电影的视觉艺术上，他是一位不断前进的勇士。

关键词：电影 绘画 戏剧 建筑 蒙太奇

Abstract

Peter Greenaway is not only a film director, his Multiple roles also include a film director, an innovative curators ,and a movie philosopher of challenging spirit. As is different from the other film makers in this internet era, Peter Greenaway's unique visual language reveals the strong influence of him, who bring the combination of drawing, structural linguistics and philosophy experience. As a public criticism of the Hollywood film industry, he believes that cinema should not be enslaved by the narrative, but provide more possibilities. Peter Greenaway said, the traditional cinema is dead which existed a hundred years ago. Meanwhile, imagineinnovative technology is wildly used into television and the Internet. Although it will be continued as its usual method in photography, it will change into automation in the future. In order to hunting a way out for the cinema, he continued to try, such as VJ, visual motion images installations besides film. At the same time, for the same reason, he tried to prove the existence of "no more existence" in process continuously ,which is a paradox to his own theory.

There is no doubt that Peter Greenaway is one of the most ambitious and controversial directors, whose works are considered to crown the "experimental", "post modernism" by many film theorists. The creativity , the imagination of precise editing,and the special anti-feature structure enrich the methods of making a film by the cinema grammar. The variety possibilities of a film show the hopping of both time and space , subvert the sequence of time of the mainstream cinema uniformity. The huge number , the complex content, the complicated thought are all contribute to the value of his incomparable works. His pictures are of highly the transcendent which are also forward-looking and innovative, determinately of the value of researching.

In the demonstration process of this article, I will analysis the development of the infinite possibilities of the art of film by Peter Greenaway. Throughout the history of Greenaway film creation, he never stopped exploring for the cinema, walking unrestrictedly in all kinds of art,

communicating the art of painting ,music, sculpture, architecture ,drama with film staggeredly, finding the extended direction of the cinema.AS history is widely opened, art is a common sense, cinema shouldn't have any boundary, or be limited to some so-called form ,or be stuck by name of "film" .

This paper analyzed on scalability of boundaries of film art by Greenaway from four aspects in detail. In the second chapter of Film Solution to Statistical Proposition, I listed in the early Greenaway films which appeared in all kinds of letters, wrote all kinds of linguistic symbols, which were reborn in the text of his film. In the third chapter, Film Solution to the Painting's proposition, in addition to mention of Kitaj, whose painting had a big impact on the structure of PG's work, this chapter will also give a view on the significant Dutch still life paintings in seventeenth Century, which mainly examine the various stages of the Greenaway's films. The material as a metaphor for the carrier, as a symbol of consumer behavior, as a thing of beauty to decorate his films. In the fourth chapter Film Solution to drama, "dramatic proposition" in Greenaway's is not the narrative of drama, but the narrative beyond the other. This is a point of this chapter to demonstrate :how to breakup ,not to narrative, to get the innovation is the key. In the fifth chapter Film Solution to architecture, from two-dimensional to three-dimensional, the technology of film is continuously changing. Between the language of the film and architecture ,is there any relation?

Finally, as a filmmaker, Peter Greenaway tried every attempt for the film "isolated island", he stood on the borders, never giving up. In the area of cinema art, he is a respected forward warrior.

Key words: Cinema Painting Drama Architecture symbol

目录

中文摘要.....	I
Abstract.....	III
第一章 绪论.....	1
1.1 研究背景和意义.....	1
1.1.1 从选择绘画到投入电影——彼得·格林纳威导演介绍.....	1
1.1.2 电影语言日臻成熟时期.....	2
1.1.3 电影的边界，或与电影交叉的视觉艺术.....	3
1.2 电影作为百科全书——彼得·格林纳威电影叙事语言的形成.....	4
1.2.1 第一阶段，非真实纪录片阶段.....	4
1.2.2 第二阶段，拼贴阶段，亦即“百科全书”阶段.....	5
1.2.3 影像作为实验阶段.....	6
1.3 国内外研究现状综述.....	7
1.3.1 国内研究现状.....	7
1.3.2 国外研究现状.....	8
1.4 研究方法与研究思路.....	8
第二章 电影解决的人类学命题——电影的符号样本.....	10
2.1 蒙太奇玩转的数字与音乐标本.....	10
2.1.1 电影编码系统的初建.....	10
2.1.2 《重拍“垂直地貌”》——数字与符号的音乐范本.....	11
2.2 符号及文本谱系的电影样本化.....	13
2.2.1 符号机制的运作方式.....	13
2.2.2 符号化谱系的电影文本尝试.....	14
2.2.3 符号化影像的文化功能.....	16
2.2.4 电影学意义的田野调查，与都市集体神经官能症的镜化.....	17
第三章 电影解决的绘画命题——不仅是光影与色彩叠加起的影像.....	21
3.1 绘画构图与电影构图.....	21
3.1.1 奇塔基的影响力.....	21
3.2 色彩的应用与电影的调性.....	22
3.2.1 十七世纪荷兰画派的滋养.....	22
3.2.2 荷兰画派的光与影.....	23
3.3 画与电影的意象.....	25

3.3.1 画与电影隐喻的类比.....	25
3.3.2 电影借鉴的绘画符号学意义.....	27
3.3.3 《厨师、大盗，他的妻子和她的情人》——17 世纪静物画的影射.....	27
第四章 电影解决的戏剧命题——戏剧性与悲剧.....	30
4.1 电影戏中戏与舞台的效用.....	30
4.1.1 电影拓展的戏剧可观性.....	30
4.1.2 戏中戏的悲剧效果——《魔法圣婴》(The Baby of Mâcon 1999).....	31
4.2 戏剧化的叙事语言在电影中的运用.....	32
4.3 悲剧的艺术与死亡的意象.....	34
4.3.1 电影媒介捕捉的死亡.....	34
4.3.2 死亡作为终结消费.....	35
第五章 电影解决的建筑学命题——电影的空间感.....	37
5.1 用建筑学语言看电影的镜头内部调度.....	37
5.1.1 巴洛克建筑的景别之差——《画师的合约》.....	37
5.1.2 建筑主题的电影——《建筑师之腹》.....	38
5.2 从两维到三维，电影空间的重构.....	40
5.2.1 从电影的两维到三维，来自建筑的经验——《3D 铁三角》.....	40
5.2.2 建筑被收纳为蒙太奇语言.....	41
第六章 结论.....	44
参考文献.....	46
致谢.....	48

第一章 绪论

1.1 研究背景和意义

1.1.1 从选择绘画到投入电影——彼得·格林纳威导演介绍

英国导演彼得·格林纳威（1942.4.5）出生于英国威尔士新港，他的多重身份包括电影导演、创新策展人和具挑战精神的电影哲学家。被看作是有别于主流电影的网络年代电影时代先锋，彼得·格林纳威独特的视觉语言揭示了他经过绘画、结构主义语言学以及哲学训练带来的强大影响力。作为公开批评“好莱坞式”电影制作方式的电影人，他笃信电影不应被叙事所奴役，而应当提供更多可能性。身为一名艺术家他对画面产生的颠覆性力量深信不疑。彼得·格林纳威表示他的批评与我们现今的视觉文化属于不同形式——从绘画和电影到电视、多媒体形式、戏剧和新兴的 VJ-ing^①及 3D 电影。他不断探索电影媒介的结果是结合文艺复兴时期的绘画影响的创作，构建出难以置信的多重丰富意象，开拓电影的疆域。

12 岁那年，格林纳威便已决定与绘画联系在一起，决心成为一名画家，因此他选择了去沃尔瑟姆斯托艺术学院（Walthamstow）艺术学院学习绘画。他专攻架上艺术和壁画，绘画和制图术从此成为他调查和实践的中心。当他偶然观看了英格玛·伯格曼的《第七封印》，便对这犹如珍宝般与以往观影经验截然不同的电影表现出了极大的兴趣。他记得在接下去的五天时间里，几乎每天都会看这部电影的两场戏。与美国心理电影不同的是，影片运用了很多象征和符号化的意象，将诸如死神下棋、遥远的中世纪背景和遗忘的神话带入生活。在接下去的两年里，他继续修习了“欧洲电影速成班”，将焦点主要集中在安东尼奥尼、帕索里尼、戈达尔和阿伦·雷乃身上。22 岁那年，他为自己买了第一台 16mm 的 Blex 摄像机。在被皇家艺术学院拒绝了之后，他试图在 BFI 申请担任“第三助理剪辑师”的临时工作，而此时他也正好在英国政府情报资料中心(COI)获得了一份合适的工作。这是份报酬不菲的工作，并且格林纳威也渐渐在 COI 从整理类的职位升职到了剪辑和导演。格林纳威常常称这个机构为英国对外办公室的宣传臂膀。在他们制作的影片里，通过记录英国的工业、农业、文化生活等方方面面，向世界各地的课堂进行展示。纪录片以宣传为目的性，向观众提供诸如“威尔士有多少只牧羊犬”、“在英国的某个小城市有多少家日本餐厅”等无害信息。他亲身体会到用于分析地理地形和活动以及用于对自然现象的分析和控制的分类及地图，这两者之间缺乏配合的现状。统计类纪录片的制作使格林纳威模糊虚构与

^① 现场即兴视觉表演

真实之间的界限，而这也奠定了他早期作品的风格。

这一工作经历让他很快开始探索纪录片模式的潜在价值，这一时期始于1966年，他开始拍摄具有实验性质的短片。在《火车》(Train, 1966)里，他制造了蒸汽火车进站时候的机械芭蕾；而《树》(Tree, 1966)将焦点投向伦敦南岸皇家节日音乐厅外在混凝土中陷入生长困境的树；《窗子的画外音》(The voice-over in Windows, 1966)讲述了W镇上一起抛出窗外的事故，同时展示从窗外看到的诗化风景。到了上世纪70年代，他雄心勃勃地拍摄了《重拍“垂直地貌”》(Vertical Features Remake, 1978)和《漫步天堂或地狱》(A Walk Through H, 1978)。前者是对多种计数编辑结构的检验，后者则是对一个虚拟的国家的地图进行一场旅行。

1.1.2 电影语言日臻成熟时期

到了上世纪80年代，彼得·格林纳威开始在剧情长片领域渐次开花，他的作品也被人所熟知。1980年，格林纳威拍摄了他的第一部长片——以92部分组成的伪纪录片为表现形式的《崩溃》(The Falls)。影片将背景设定在未来，影片展示了一个神秘目录，在这个目录里，多人遭遇到了“未知暴力事件”，其症状表现为梦到水域，疾病，痴迷鸟类飞行。格林纳威用其特殊的方式来讲故事，与此同时，格林纳威也创建了一种电影，以荒诞百科全书的方式来揭露官僚作风和他们使用编目方式来系统分类人和物的盲点。影片一举荣获了BFI英国电影学会颁发的萨瑟兰奖。1982年，彼得·格林纳威的作品《画师的合约》(The Draughtsman's Contract)被看作是他最关键的突破，奠定了他今天成为创新和重要的电影人。绘画成为了具有潜在价值但尚不明确的谋杀线索。之后的《动物园》(A Zed & Two Noughts, 1985)，表现出导演对腐烂、死亡主题浓厚的探索精神，以及对对称性的迷恋；《建筑师之腹》(The Belly of an Architect, 1987)集中在强迫痴迷与建筑这两个格林纳威电影的重要词汇上；在1988年的《挨个儿淹死》(Drowning by Numbers)中，游戏规则和计数作为虚构化的传说成为格林纳威的标志；以及他最成功也最有争议的电影《厨师大盗，他的妻子和她的情人》(The Cook, the Thief, His Wife & Her Lover, 1989)则铺呈开他的野心——他设置了一个三联画形式的舞台，并通过色彩分隔区域，用横移的摄影机进行场面调度为不同主题服务。在此阶段，格林纳威最熟悉的音乐合作者是迈克尔·诺曼，从第一部影片《崩溃》开始，他们之间的合作也为格林纳威的电影烙上强烈的风格化记号。

彼得·格林纳威对莎士比亚作品《暴风雨》的诠释可以从他1991年激进的作品《普罗斯佩罗的魔典》(Prospero's Books)看出，他将戏剧的叙事转化到电影中。之后持续对戏剧与电影之间的路径进行探讨，下一部电影《魔法圣婴》(The Baby of Macon, 1993)再次成为争议之作，他虚构了17世纪的宫廷里一出闹剧，

将基督诞生神话戏谑地植入,模糊了戏中与戏外的界限。《枕边禁书》(The Pillow Book, 1996)则被看作是格林纳威对肉体和文学,性与文本表达欣赏之意的电影载体。很显然,《8又1/2女人8》(1/2 Women, 1999)是从费里尼的电影《八部半》获得的灵感,但他似乎也并非仅想拍摄一部反映男性性幻想根源的黑色戏剧,也同样将符号化的人、物、电影片段等融入其中。

2000年以后,格林纳威对电影的表达,不局限于电影,应该说,他在视觉艺术上的表现手法更趋于丰富。2003年,他的《图西·卢皮的手提箱》(The Tulse Luper Suitcases)三部电影系列隶属于他的多媒体项目的一部分;他还促成25位欧盟的导演一起合作完成了《欧洲25面体》(Eurooppalaisia visioita)的短片集,他在合集中贡献的短片名为《欧洲洗澡澡》(European Showerbath)。2007年和2008年他陆续拍摄了“荷兰大师”系列作品《夜巡》(Nightwatching)和《伦勃朗之我控诉》(Rembrandt's J' Accuse),将目光聚焦在荷兰绘画大师伦勃朗以及他的作品文本之上,以及在2012年的《高俅斯和醍醐公社》(Goltzius and the Pelican Company)中,进行了同一主题的不同声部的展示,这次的主人公高俅斯^①的身份是16、17世纪荷兰版画复制匠、制图员和画家。

1.1.3 电影的边界,或与电影交叉的视觉艺术

1980年代,他开始尝试其他视觉媒介形式,并始终贯穿在各种艺术领域,同时又一直坚守电影阵地。1989年,他与艺术家汤姆·菲利普 Tom Phillip 在一个电视系列节目《但丁》进行合作,用影像神奇地展现但丁《地狱》的前几个章节。他曾策划“飞出这世界”(巴黎1992年),“身体自我”(1992年鹿特丹),“100个物件代表世界”(维也纳1993年),“楼梯”(1994年日内瓦,1995年慕尼黑)。与萨斯基·宾迪奇(Saskia Boddeke)共同创作的多媒体剧“写信给维梅尔”。2003,彼得·格林纳威推出了他的最新的多媒体项目《图西·卢皮的手提箱 The Tulse Luper Suitcases》,项目包括三部电影,电视剧,92张DVD,光盘和书籍。

2005年6月17日晚间,格林纳威在荷兰阿姆斯特丹的一个艺术俱乐部中进行他第一次VJ表演。在DJ Serge Dodwell^②打出的音乐背景下,VJ格林纳威用他设置的一个特殊的系统组成的一个大型等离子屏幕,与激光控制触摸屏交会,在“11俱乐部”的12块荧幕上演示他的九十二个“图西·卢皮的手提箱”的故事,并混合了现场的图片展示。这一表演之后又在伦敦的Optronica festival(国际性的影音节)上重新上演了一次。

2007年10月12日,他创造的多媒体装置“人的宫殿”在维纳利亚皇宫镇的皇家宫殿用100台录像放映机将宫殿动画化。

2006年,格林纳威对数字视频装置产生了兴趣,在拍摄《夜巡》之后,他

^① 高俅斯即亨德里克·霍尔奇尼斯 Hendrick Goltzius

^② 也被叫作“雷达”

的《伦勃朗之我控诉》，直接带着观众进入了阿姆斯特丹国立美术馆，不仅造访《夜巡》，同时还再次访问其他 9 幅古典名画，在通过视频装置向观众解析名画的细节与色彩构图与意义解读。

2008 年 6 月 30 日，在多次谈判后，格林纳威搭建了一个供表演的舞台，这是在米兰的圣玛丽亚感恩教堂的食堂，特选了政要们作为观众，演绎“混音”版的达·芬奇的“最后的晚餐”，表演包括叠加数字图像和预测的绘画，伴随着与作曲家马·罗比诺（Marco Robino）的音乐。

格林纳威在兜兜转转了几个轮回后，在他宣布“电影已死”之后，2013 年参与了与戈达尔、埃德加·佩拉共同创作的 3D 短片集《3D 铁三角》（3X3D）的创作。以及，令人欣喜的是，他最新上映的影片《爱森斯坦在瓜纳华托》（Eisenstein in Guanajuato）、进行中的影片《爱森斯坦的握手 The Eisenstein Handshakes》、《走向巴黎 Walking to Paris 》^① 似乎又将电影“生存还是死亡”的命题指向了最初。

1.2 电影作为百科全书——彼得·格林纳威电影叙事语言的形成

在意图找到如何更接近电影的路上，彼得·格林纳威做了不同方位、不同体系的尝试。也大致可以分为三个阶段，这三个阶段或更准确地说是三类不同风格的尝试，并非完全割裂，而是递进向前，并且交替进行的。

1.2.1 第一阶段，非真实纪录片阶段

在 BFI 担任剪辑师开始，格林纳威为官方剪辑“向全世界人民展示英国各类文化的纪录片”。作为这类民俗类纪录片的剪辑师继而担任导演，他却将“真实”压缩到最小，而是将之纳入自己的体系中，进行创作。这段经历使他日后的电影镜头具有一种“标本感”，使他形成了一种极其节制的叙述方式。而在当时，即上世纪的 60 年代，结构主义符号观点也普遍盛行，他否定了当时仍然在英国盛行的约翰·格里尔逊推崇的纪录片现实主义。他不再严格地遵循传统认为纪录片观察世界的透明窗口。当他制造了“统计学目标”的纪录片，格林纳威个人感知了虚构的元素和操控性并开始创造它们。《窗子的画外音》、《重拍“垂直地貌”》和《漫步天堂或地狱》都属具有此阶段特色的纪录片。他迷恋于数字、语言学、统计学和地图，以致他的影片看似教科书般真实，又被导演强制植入他的奇妙归谬法中。就像他对电影理论家米歇尔·西蒙（Michel Ciment）所阐述的那样“我制作纪录片的方式是让它们更接近于虚构性的叙事。它们之间的界线是模糊的。它们之中或它们本身，没有主题是纪录片的。”^②

^① 罗马尼亚雕塑家、摄影师，同时也是视觉艺术家的康斯坦丁·布朗库西的传记。

^② The way I produced documentaries brought them close to fictional narration .The line between them is blurry .In

1.2.2 第二阶段，拼贴阶段，亦即“百科全书”阶段

如果说前一阶段，格林纳威穿上纪录片的外套，却行着非纪录片之实，在第二阶段，他也并未真正地拥抱剧情片，只是从非纪录片转向了反叙事。他对电影究竟是什么，电影到底可以作为某种媒介或载体，可以走得多远，以及电影已经、可能、将要划分的边界，进行了探索。伴随着对小说、电影、戏剧的热爱，他将“拼贴”作为表达自己信仰的主要形式，并寻找到拼贴的终极目标——百科全书式的电影。绘画可以成为多层次感的作品与诗歌和文学伴随，但他始终拒绝常见的叙事模式来构建他的主题。然而，因他的兴趣多半朝向音乐、文本和时间性，因此被强烈地吸引到了电影的词汇中去。以致，他开始试图，即便预料到无法达成地将他的作品往“百科全书”上靠拢。

“我想让电影这一种形式来合理地表达整个世界。这有些嘲笑人类的努力了，因为你是无法做到的。”^①

从上世纪 80 年代的《崩溃》，到最 2012 年的长片《高俾斯和醍醐公社》，他的作品涉及绘画、建筑、戏剧、文学、历史以及电影本身。

以绘画为例，他从青年时期便对绘画产生兴趣，并学过多年绘画，绘画对格林纳威的电影都有着无可磨灭的影响，也是他电影最基础的根源。但他从清醒地意识到电影远不是动的绘画。“由于电影不是绘画——也不仅是‘电影是运动的，绘画这种艺术形式不是’那么简单。我要探索的是它们之间的关联与不同之处，延伸到对剪辑的正式兴趣，研究时间间隔形式的性质，重复，主题变奏等。”^②

因这两种艺术是截然不同的两种艺术，他试图做的所有尝试是，将绘画纳入电影的怀抱，完全吸收到电影中去，为电影所用，即绘画成为他电影扩展到疆域之一。他“望首先用绘画的美学来减少叙述带来的影响，而这不是一种情绪上的高度努力。

建筑、戏剧、文学、历史莫不如此，格林纳威的雄心是要构建起他的电影百科全书。

艺术作品是指大量的文化，它们是自然的百科全书……艺术作品我很欣赏的是，甚至当代像《百年孤独》或任何一篇博尔赫斯的三页长的小说，都有能力将世界聚拢起来。我的电影就是这个世界的百科全书中的一部分。^③

格林纳威的理论与电影理论家汤姆·冈宁(Tom Gunning)的说法也不谋而

and of itself, no subject matter is documentary.) (PETER GREENAWAY INTERVIEWS EDITED by VERNON GRAS AND MARGUERITE GARS PUBLISHED by MISSISSIPPI line6, p35

① “I want to make films that rationally represent all the world in one place. That mocks human effort because you cannot do that.” The Film of Peter Greenaway by Amy Lawrence, P2

② Gilles Deleuze, Cinema I: The Movement-Image, PP5

③ Works of art refer to great masses of culture, they are encyclopedic by nature... The works of art that I admire, even contemporary ones like one hundred years of solitude or any three-page story by Borges, have the ability to put all the world together. My movies are sections of this world encyclopedic. The Film of Peter Greenaway by Amy Lawrence, P2

合，他写道：

“我认为我们到了 21 世纪才最终会动的如何去理解运动的影像，重新发现第一批观众才有的惊奇，而且还获得一个广阔的参照域。在其中，所有这些不同的姿态、运动、行为、表情、寓意隐晦的物体和忽明忽暗的光亮，将要构成的并不是一个确凿的专门术语，而是一系列的可能性，一个可供组合的平台，用以拼贴和剪辑成一种新艺术形式的物料。”^①

1.2.3 影像作为实验阶段

也就在构建上述百科全书式电影的阶段，格林纳威也重新审视电影本身，即视觉传达的运动画面的实质，以及它可以伸展的外延，因此，他也开始了第三个阶段，影像作为实验阶段。他将电影延展到现场的 VJ 表演，视觉行为艺术，持续性的影像展示项目，视频装置。但电影本身并未被割裂出来。比如在《普罗斯佩罗的魔典》中，影片变成了一系列使用双曝光电子颜料盒的互文性图像，并创造出一个密集的多层结构，过于复杂，甚至难以用文字进行说明。影片被认为是彼得·格林纳威最具实验性的剧情片之一，它融合了哑剧，舞蹈和戏曲，讲述流亡魔术师的女儿爱上了他的敌人的儿子的故事。普洛斯彼罗由约翰·吉尔古德爵士扮演，他的生活志向就是制作这部影片，他还被允许保留一小段胶片，在他的图书馆里。他的声音在电影的整个过程中朗读了书本中的内容，用神奇书法和图表来填满屏幕。

又比如《图西·卢皮的手提箱》这个项目，电影本身也作为视觉表达的一部分，而不是全部。在这个项目里，图西·卢皮^②是一个对他早期作品的阶段性重复，也可以被看作是一种自我的改变。一位职业作家的生活被 92 只手提箱中发现的物品所重构。这个项目背后的主要想法是展示历史的主观性，因为，根据彼得·格林纳威的说法，本无“历史”这回事，只有历史学家这种人。这也视作是铀的历史，因为箱子的数量 92 来自它的原子序数。这三部电影视觉风格的边界似乎被推得更远，它给观众带来了不同寻常的视觉体验，体验发掘听觉-视觉拼贴艺术起源故事的整个过程。

他的身份在此阶段似乎已不仅限于电影导演，而构成了影像策展人，以及电影哲学家。电影始终是富有实验性的艺术，彼得·格林纳威曾经断言，存在百年的传统电影已经死亡，想象创新的技术都进入电视和网络，影像的拍摄将像它一直以来形态那样继续，但在未来会发展成自动化。为电影找一条生路，似乎是他持续做此类视觉影像类尝试的原因，以及他悖论地自我又持续不断以存在证明“不再存在”的实践过程。

毫无疑问，彼得·格林纳威是最具野心且具争议性的导演。他被众多电影理

^① 《电影研究导论》p7，吉尔·内尔姆斯著，李小刚译，世界图书出版公司·后浪出版公司，2013

^② Tulse 与脉搏 Pulse 押韵，而 Luper 是拉丁语狼的意思。

论家冠之以“实验性”、“后现代主义”的影片，以精确的剪辑、特殊的反叙事故事结构、丰富的创造力及想象力将银幕上多个画面在叙述语法、电影形式的各种可能性上作了多样化的呈现，这种时间、空间的跳跃颠覆了主流电影单一性的时间顺序。且数量之丰、内容庞杂、思想繁复。他在影像和叙事上的高度实验性和颠覆性，并且具有前瞻性与开创性，因此具有相当的研究价值。

1.3 国内外研究现状综述

1.3.1 国内研究现状

彼得·格林纳威的学者在数量上并不是特别多，并且多数只停留于导演上世纪 8、90 年代的作品。对于早期的作品的研究，很少涉猎。在当代电影作者中，格林纳威也是相当具有前瞻性的一位，他的电影从一开始就在探讨另一种可能——从纪录片，到反纪录片；从剧情片到反剧情片，并一直崇尚“拼贴”的艺术，向着“跨界”的泛视觉艺术进行拓展，这也是较少引起关注的一点。对近年来格林纳威的新作，尤其是对他电影延展的视觉艺术的研究数量较少，并不完备。

国内至今尚未出版过专门论述彼得·格林纳威电影风格的理论书籍。北京电影学院教师李二仕《解码英国电影大师：关于“性、爱与死亡”想通相异的三种解读》^①和《英国电影十面体》^②两部著作中，都有单独的彼得·格林纳威电影的章节，对其电影叙事语言和视觉风格进行了论述，但篇幅较少，也相对集中在他的中期剧情片的单片分析中，缺乏统领性。

《绘画与电影的艺术交融》（杨先平）论述了格林纳威电影与绘画之间的艺术性互通，但仅从一个观念出发，比较单一。

《对格林纳威影片的性别文化分析》（李力）分析了格林纳威电影中不同性别担当的角色，以及此角色引发的文化社会意义。对于影片的分析不是特别到位，非站在电影语境，社会性意义更强一点。

《电影〈魔法圣婴〉框架叙事分析》（高尔雅）对格林纳威作品《魔法圣婴》进行叙事分析，有一定参考价值，但是单纯以框架论框架，缺乏强有力的支撑点。

《彼得·格林纳威：在自己领域里纵横驰骋的人》（米·布于等）介绍了格林纳威的电影艺术特征和作品的实验性，角度较新，但并没有将他置于电影史的纬度，有些单薄。

《看孤独者在独自玩耍：英国导演彼得·格林纳威》（张悦）揭示了格林纳威电影的作者性，以及其独特的艺术风格，但并未深入分析风格形成的原因与未来性。

^① 《解码英国电影大师：关于“性、爱与死亡”想通相异的三种解读》李二仕，中国书出版社 2009

^② 《英国电影十面体》李二仕，三联书店，2006

1.3.2 国外研究现状

相对而言,国外电影学者对彼得·格林纳威的重视程度和研究水准要远高于国内,从更多层面和多重角度来对这位的作品进行研究,并依照各种理论体系对其作品进行深入剖析。

Peter The Film of Peter Greenaway^①,作为第一本全方位批评论述彼得·格林纳威电影的书籍。Amy Lawrence 作为彼得·格林纳威的研究学者,同年还出版过 *Peter Greenaway's Postmodern/Postmodern Cinema*^②采用访谈与精准的文脉上的前后观察,对格林纳威的作品的“后现代”性进行了探讨,并从他的个人经历出发,联系他电影风格特征,进行了探讨。但两本书均出版于1997年,与现今年代久远,与现阶段有所脱节。

The Film of Peter Greenaway:Sex, Death and Provocation by Douglas Keesey^③

这本出版于2006年的专著从格林纳威曾经的表述的“人生不过两个主题,一个主题是性,另一个是死亡”出发,从精神分析学说角度出发论述导演的电影题材,以及背后的动机,有一定的参考价值,但是精神分析学说只是浮于表面,无法统领导演所有的电影,以及主题背后的电影结构与电影实验性。

Peter Greenaway:Museums and moving Images byDavid Pascoe^④出版于1997年,这本书着重于他的工作作为一个艺术家,策展人和作家,以及一个电影制片人,可读性较强,理论性较弱。

论文 *Filming the Dutch Still Life: Peter Greenaway's Objects BY Sylvia Karastathi* 分析了十七世纪荷兰绘画尤其是静物画对格林纳威电影的影响,论述详实有力,但因只涉及到他的四部作品,不够全面。

1.4 研究方法与研究思路

《电影手册》的前主编让-米歇尔·付东曾在一次采访中谈到他对格林纳威的看法。“我认为,拿电影与其他艺术相比较,很易理解,很好。也有人的说法与彼得·格林纳威恰恰相反,他们认为,从某种程度上来说,戈达尔是电影上的立体派,他表现了现实的另外一种面孔,这在他的某些电影中表现得很清晰。我是说我们应该使用这种比较,比较音乐与文学,但同时它更可能是歧路,会误导得很远。所以我们应该既不断尝试用这种参考和比较,来更好地了解电影作为一种艺术,到底发生了什么,但也要留心电影领域的特殊性,所以要有限地使用何种比较。格林纳威,对我来说,他的电影更接近绘画,而不是电影,他更像个‘电

^① *Peter The Film of Peter Greenaway*, Amy Lawrence, Cambridge University Press)

^② *Peter Greenaway's Postmodern/Postmodern Cinema*, Amy Lawrence, Cambridge University Press

^③ *The Film of Peter Greenaway:Sex, Death and Provocation by Douglas Keesey*,McFarland&Co Inc

^④ *Peter Greenaway:Museums and moving Images byDavid Pascoe*,Reaktion Books)

影画家’（Filmpainter），而不是电影制作人（Film maker）作品进行研究。”^①

格林纳威一直在进行电影与其他艺术的比较，将他简单定义为“电影画家”是不确切的，严格说来，绘画也只是他在电影领域里进行的一小部分尝试而已。在彼得·格林纳威的作品中，大量采用拼贴式的拿来主义，将小说、绘画、数字统计、建筑、戏剧等其他艺术贯穿在他整个创作生涯中。因此，可以说他始终在尝试使用这种比较，比较电影与各种艺术之间的关系。但基于这种比较的根基也从来没有改变过，那就是电影。“电影作为一种艺术，到底发生了什么”，这是格林纳威所关注的问题的本身，电影是他的根基，电影是他的墙。他站在这堵电影的墙上，围绕着他电影的城，进行行走。由此其作品本身产生了跨界性，以及互相渗透性，都是站在这墙上的开拓，他将这墙砌到更远一点，令这“城”更扩大一点，这是格林纳威的工作，这是他具有实验性和后现代主义开拓性的工作。电影之城到底能扩大到哪里，所谓的“其他艺术”于电影到底是可以包容吸纳，还是永远站在电影的对岸，电影本身的质感是怎样的，电影将往何种方向行进，它未来的可能性在哪里，所有这些问题是格林纳威从一开始就好奇并进行探索的，这也切实地、恰当地成为剖析他的风格来源，研究他的作品走向的一种方式。研究他的作者性以及发现他在电影应有的价值，便从这里入手。

^① 载《外滩画报》-文化-电影《1968年的革命》，2008011

第二章 电影解决的人类学命题——电影的符号样本

2.1 蒙太奇玩转的数字与音乐标本

2.1.1 电影编码系统的初建

数字是格林纳威最初的尝试，他执迷于计数，也迷恋特定的某个数字，比如92，在这些电影里，数字原本的涵义被削弱了，又通过画面被强调了，与画面形成了一种对位的关系。

让各种符号与图像建立联系，是格林纳威在早期电影中尝试最多的，这些符号包括了数字、字母、单词、几何图形等等。此类将图像与符号之间构筑起关联的思维，从来源上看，不外乎两种，一是格林纳威对结构主义、解构主义的偏好，二便是他极力要从原来“绘画”的思维中解放出来，寻找一种方式进入电影。在他的电影历程中，他不断强调的电影作为艺术，需要使用电影的技法而不是别的，从此时起，已初露端倪。格林纳威早期的电影既不是作为剧情片，也非同一般意义上的纪录片，而是将电影手段和电影语言作为一种技巧进行自我训练，在这些训练中，植入他作为一个电影作者对电影本性思考后的产物：

如果一个数字，字母或颜色使用的编码系统起了作用，它便会故意作为一个装置、一个结构来抵消、稀释、增加或补充的无所不在的、令人着迷的对于电影情节、叙事的兴趣。“我现在要告诉你一个关于‘电影制作学校’的事，十有八九不会将文学作为电影生命的开端。从这些电影中，你会发现，相对于其他电影，这是一种非常不同寻常的关注点、雄心和特点的初衷。”

有趣的是，格林纳威的这段论述，与文学家卡尔维诺对于小说未来的发展方向不谋而合。文学不应该作为一部电影的源头，而叙事也不应当成为小说的唯一存在途径。卡尔维诺在《未新千年文学备忘录》中所言：“由于科学已开始不信任那些分门别类、不专业化的总体解释和解决，因此文学的巨大挑战，是要有能力把各种知识分支、各种‘密码’组合成多层次和多层面的视域，并以这视域来看世界……从二十世纪伟大小说中显露出来的，往往是一部开放的百科全书的理念，开放这个形容词显然有悖于百科全书这个名词，后者从词源学角度看，暗示试图穷尽世界上的知识，把它包揽在一个圆圈里。但今日我们从整体性的角度想问题时，已不能不考虑潜在性、猜想性和多重性”^①

这种“已不能不考虑潜在性、猜想性和多重性”的无限可能性的设定，也与格林纳威对“百科全书式”电影的追求有着相似的模式——开放性的，而非封闭

^① 《新千年文学备忘录》，译林出版社，p112，p116

性的；穷尽的，但又无法达成的尝试；各种艺术门类的，多层次的，而非单一确凿指向性的，这些都在他的电影中有着对应的位置。

2.1.2 《重拍“垂直地貌”》——数字与符号的音乐范本

当一种虚构达成时，它会成就一种真实的可能性，即这种虚构制造了一种叙事规则和游戏规律，以使得原本看来无序的世界有了秩序，即便这世界的材料组织是由叙述者本人所创造出来的。《重拍“垂直地貌”》是一种类似的妄想达成的实验电影。在这部电影中，被虚构出来的主角图西·卢皮（Tulse Luper）首次亮相，当然这位人物在未来的彼得·格林纳威电影中也不时出现，作为一种持续性的虚构的真实而存在。影片里，图西·卢皮创造了一种计数方式计算某一地区各种垂直物体的数量，试图重建一种计数方法。将图像划分成为 11×11 的 121 小格，并为这样分类阐述 4 个不同的原因，并用图像示意。观众似乎被他带入了数学论证之中，但这又不完全是数学论证，因为命题本身只是为了建立一种思考的方式，一种哲学思考的模式，而非一个数学上的逻辑辩证过程。对某一地区的垂直物体进行统计，这种必要性和迫切性并不隶属于命题，当女声开始计数，观众也下意识地被带入了那个世界，而不会去思考这种“穷尽”的不可能性。从 1-11，计算着垂直的物体，从一株蒲公英、一棵树的树干到栅栏，如是 11 遍，带入“图西·卢皮”的计数世界。如果单纯只是假设一种计数的方式，那么《重拍“垂直地貌”》在格林纳威早期电影中的地位也不可能那么高。当这一种虚构，一种原本数字的方式，以及图像的图例方式，以电影的方式存在，即以动态的、每秒 24 帧的方式加以剪辑之后，产生了奇妙的变化。以后现代结构主义的方式来进行这些“从完全无到有”的过程，并以一种契约的形式加以固定，成就了影片独特的魅力。格林纳威受到爱森斯坦的蒙太奇理论的影响，在他这些早期影片中也体现无疑。有趣的是在《重拍“垂直物体”》中，格林纳威也大量地使用了垂直蒙太奇。爱森斯坦在他的《蒙太奇论》中对垂直蒙太奇的描述如下：

“要找到一个音乐片段和一个图像片段之间的通约键；这样的通约将使我们能够把前进中的音乐的每一个句子同平行前进的造型图像即镜头的每一个句子‘垂直地’即同时地组合起来；而且，要像我们懂得在无声蒙太奇中怎样把一个图像片段同另一个图像片段、在音乐中怎样把一个展开主题乐句‘水平地’即连续地组合起来那样，保持同样严格的笔法。”^①

格林纳威看似并不艰难地就找到了一个音乐片段和图像片段的通约键，以这样的形式对以下这段画面进行了排列：

^① 《蒙太奇论》C.M 爱森斯坦，中国电影出版社 p400



图 2-1 垂直蒙太奇的展现

当画面以疏密相间规律进行时，音乐的旋律也按同样的规律对仗进行。静止的画面中垂直线条的轨迹与音符的造型不谋而合，两者之间遵循着同一步调。“必须善于抓住一段音乐的运动，并须以这一运动的轨迹，即其线条或形状，作为这一段音乐相对应的造型结构的基础。”^①按照爱森斯坦的理论，轨迹与轨迹之间必须对应。当画面以疏密相间规律进行时，音乐的旋律也按同样的规律对仗进行，当主旋律保持不变时，左手和旋保持4小节一组的节奏进行；而当主旋律突然放慢，如警醒般跳跃时，画面的切换节奏也同样放缓。与此同时，4小节一组的和旋却如同定格一样，继续保持着相应的变与不变，为整个段落的一致性和完整性提供了基调；而从画面来看，垂直的树木、相应地递增、递减，以及增加画面的新元素，如鸟鸣，也和音符一般，在同一元素的构成中加以变化。（图2-1）

“对电影来说，寻找图像与隐约间的‘对应’决不只是找到这些‘线’中的某一条，或若干条的组合……我们同样不可否认，最鲜明、最直接、最能引人注意的，当然还是音乐的运动恰好与图形的、轮廓的运动、与镜头的构图相吻合的情况，因为轮廓、图形、线条毕竟最能清晰地表达运动的思想本身。”^②电影后半段这番音乐与画面的垂直蒙太奇配合，严谨如标本，以一种近乎克制的细腻剪辑法，造就了后半段的电影中的一条暗流。正是统计学上的数据，给予这一手法提

^① 《蒙太奇论》C.M 爱森斯坦，中国电影出版社 p408

^② 《蒙太奇论》C.M 爱森斯坦，中国电影出版社 p412

供了卓识的材料和论据，而这材料和论据在格林纳威的手中又进行了重新的编排。因此，与其说格林纳威在本片中尝试了字面上的数字与图像架构的 11 种可能性，不如说他在进行数字、音乐和图像之间的各种蒙太奇实验。

2.2 符号及文本谱系的电影样本化

2.2.1 符号机制的运作方式

格林纳威主要关注的问题，是质疑电影本身和它的功能。这个问题他在许多场合都提了出来，并且写了一篇相关的文章在《电影时代》(Movie Times)^①上发表。他将电影遍地为一种“模拟混合艺术”，描述它的历史仅仅是“序幕”，他主要关心的是它的概念，“多元混合”（文学、戏剧、绘画）文字第一图像第二是无法构建起视觉媒介的。多元化的通道，诉诸于实际的应用时被高度地抽象化，我们看到的是电影，是有目的性地、浓缩了多元文化的电影，犹如浓缩了的果汁或压缩饼干。

“符号是我们通过对它的认识能知道更多东西的某种东西。”^②是符号学家皮尔士对符号的定义，而埃科对皮尔士的理论阐述解释为：“正如我们将看到的，符号是解释的指令，是由最初的刺激导向其最遥远的推论结果的机制。我们从符号出发是为了浏览整个符号过程，是为了走到符号能产生出自身矛盾的这一步。但要使符号在这种阐述中显露出来，就需要浏览一下符号的变迁，至少是对其历史的主要特点。”^③这也就解释了格林纳威埋藏符号的初衷与将电影文本作为符号载体的景愿——当他确凿地想要说些什么的时候，他便使用某种机制将这些想要表达的幕后之辞通过某些符号的大量罗列进行编排。这些符号本身全为日常所见，但经过了罗列和编排之后，它们便被赋予了某种特殊的意义。而观众也就自觉不自觉地成为了下一个环节——解读的载体。无论是正确读取，还是误读、错读，抑或重新架构，都已完成了符号运作的整个过程，并完成了导演的预设。

这一符号的运作机制，是格林纳威玩转自如的电影手法，这令其电影也成为如样本一样严谨、带有厚度的文本。要知道，即便是在早期没有预算的情况下，他也同样能通过影片来呈现大量的信息，使众多主题、思想和隐喻似玩具一样经手。这些格林纳威所拥抱的前卫理论和实践主义（尤其是结构主义），带着荒谬的味道，在形式化的虚拟情景纪录片中进行将他的思想投入到对话中去。在他的这些电影中，布满了这些信号，密集到无可躲避的地步，又似乎如同一下子投入到巨大的信息流中，须经过各种筛选甄别，才能与自己选需要的那一支信息流正

^① 《视与听 Sight and Sound》的增刊，1996 年 5 月

^② 皮尔士《符号学·已知道的符号学基础》p181,1980

^③ 翁贝尔托·埃科《符号学与语言哲学》p25

确对接上。而即便无法对接，也能从如此“虚张声势”的形式中感知他的抱负。

2.2.2 符号化谱系的电影文本尝试

我们将从以下的影片逐一分析符号在格林纳威电影中的运用和他实验化的电影产物所产生的效果。

《幕间休息》(Intervals 拍于 1969, 1973 增加音轨)

幕间休息设置的问题是强有力的，影片用黑白胶片在威尼斯拍摄，剪辑采用严格结构的指导方针，影片重复自身重复播放三遍，每一次播放都采用不同的音轨。每次重播都伴随朗读意大利字母，比如，伴随着爆出维瓦尔第的“四季”，图像给予交替的意义。诚然《幕间休息》这部影片是这样制作的，在某种意义上，也能发现格林纳威的电影方式，明显是通过材料和材料可能性得到的实验意义大于其本身而不是一个简单的结局。这也很重要，因为它奠定了更明显的前因基础，这在他早期的作品中非常普遍。

《H 就是房子》(H Is for House , 1973)

《H 就是房子》则绘就了一幅家庭乐趣生活画面：蹒跚学步的孩童穿过草地，蜜蜂嗡嗡叫着围着桌子转悠，一个女人在阳光下打盹……而以 H 打头的英文单词和指代物，通过不同节奏和速度的画面，穿插在一家人的生活。字母本身就是一种符号，格林纳威善于玩拼字游戏。H 究竟代表了什么，每一个字母代表着什么，这近似于温馨的画面，似乎就回答了所有的问题。家庭制作录像带 (Home-made video) 本身，似乎本身就成为了一种 H 打头的象征。此外，另一层图像的意义也以双线进行。H 除了字母，还隐喻了像 H 的物体，比如楼梯，结构像叠加起来的字母 H，类似的图像思维也构成了非线性的情感逻辑思维。

像类似的电影，在格林纳威这一时期的电影集中，还有《26 间浴室》26_bathrooms，以 26 个字母，26 间家中的浴室展开。

《亲爱的电话》(Dear Phone, 1976)

用当今时髦的话讲，这是格林纳威制作的同一题材的微电影合集，而在当时的人们看来，他用电影拍就了一部关于电话的“微小说合集”。电话这个主角以现在的眼光看依旧不过时，使用电话与滥用电话，差的不过是一种情绪；而文学于何处驻步，电影于何时起步，则从手写体到打字体的进化和一系列的电话亭的变化，经由叙述者对文字的阅读，展开了清晰的声音、模糊的文字、穿插的画面之间的对位。有意思的是，这精确的一一对应、严谨的手法、趋向性的不明，非但没有让人感受到腻烦与枯燥，相反产生了某种幽默的效应，观众很容易就被带入符号化的场景中去，此时文字带来的思维空间与电影静止镜头画面带来的提示感相互之间产生了联系。

《漫步天堂或地狱》(A Walk Through H, 1978)

一位鸟类学家企图按照 92 张画(地图)中找到出路，但由于这 92 张地图每

张都有标识上的错误,因此无论他如何努力都是徒劳的。被幻想而不是被拍摄出来的视野,是抽象唤起的灵性之旅,所有的地图被高度强调,红色的线沿着清晰的整齐划分的区域行进,它们当然也可以被当作是一种秘而不宣的重叠印象。神秘的路标,油墨已模糊不清,渗入纸张,强调了人类所做记号使用的材料的脆弱,这难以理解的追踪痕迹却昭示着他们曾经确有到过。只有鸟,通过鸟类学家的故事片段而分开,无需地图。不像影片中的无名英雄,鸟儿不会犯错,不会被误导,或陷入毫无意义的重复,或被路标警示而缓慢速度。绝不像人类,他们的方式看似清晰却并无标识。

格林纳威的应用和对结构主义原则的颠覆清晰地表露在电影之中。“92 幅地图合在一起是对约翰·凯奇(John Cage, 1912-1992)^①的致敬,尤其是对凯奇 1940 年代分成 90 个部分的音乐叙事结构的不确定性表示致敬。”^②

格林纳威所提到的约翰·凯奇的音乐,给予了格林纳威众多的灵感。后者的作品《幻想风景》第一号(1939)开始,使用的音乐基本布局就是按照简单的数率事先安排好时值的次序进行的。其中,《第一结构(金属)》包括 16 个部分,每一部分有 16 小节,每 16 小节又分别构成 4 小节、3 小节、2 小节、3 小节、4 节的 5 个乐句,整首作品按 4: 3: 3: 3: 4 的比例构成。以某种精确的比例来构建音乐。

音乐评论家埃米尔·埃尔莫茨在 1919 年就曾说过:

毋庸置疑,电影的编写服从于作曲的秘密法则。一部影片的协作和执导与一部交响乐一样。光影的“句子”也有它们的节奏。

《崩溃》(The Falls 1980)

在这 92 小时长的电影,92 个名字由“Fall”开头的人,都遭遇过不明暴力事件(violent unknown event)并由此引发身体功能的突变,其中的大部分是和鸟类有关,于是形成一种完全空间化的档案。

表面上看《崩溃》是由某个官方组织制作的一部电影。但在它的各方面,《崩溃》向官僚主义的热情致敬,这是一座为使用它们的人搭建的系统数据库和数据组织。就像任何优秀的政府文件一样,《崩溃》认真地阐述自己的方式,这个各种脚手架布满了的、充满了缺陷的故事,随性地道来。

不同于旨在传达“生活中发生”的直接电影,《崩溃》以一种展现自己框架的纪录片形式来推进它自身的结构,以它的形式感来保证它的“真实性”,在它的 186 分钟片长内严格遵守它的形式。从第一个“Fall”到最后一个“Orchard falla and Anthior fallwaste”,每个阶段都以黑色的标题卡和白色的大数字来命名主题,用相同的明快音乐来展开每一个片段。

^① 美国著名实验主义音乐家

^② Greenaway in Steinmetz and Greenaway, p17

相比之下,这些材料包含在每一段中,而它的表现风格基本上却是不可预测的。不协调的困扰、不合逻辑的推导、删节、奇怪的重点和错误的细节,《崩溃》的主体存在于从博尔赫斯(Jorge Luis Borges, 1899-1986)^①通过刘易斯·卡罗尔(Lewis Carroll, 1823-1898)^②的概念视野之中。

在《崩溃》之中,有一种介乎于混沌与遏制之间的紧张感。米歇尔·福柯(Michel Foucault)在他《事物的秩序 The Order of Things》^③的序言中曾描绘过一本“确凿”的《中国百科全书》,在书中,据说动物被分为:(A)属于皇帝,(B)防腐,(C)驯服,(D)乳猪,(E)警报器,(F)精彩的,(G)流浪狗,(H)包括在本分类中(I)疯狂的,(J)无数的,(K)能做出一个非常好的驼毛刷的,(L)诸如此类,(M)刚刚打破了水罐(N)像是飞了很长一段路。

对福柯而言,这段类似博尔赫斯的碎片“都是我思想的熟悉地标,打破了所有表面的秩序和计划,通过这些我们得以对那些存在的荒野缤纷的事物得以熟悉。”

格林纳威便是制造了这令人惊叹的分类,那些超越了所有想象界限的,所有可能性的思想,被仅仅用字母系列(a、b、c、d……)将这些与其他的事物用目录进行链接。在《崩溃》中,就像博尔赫斯常做的那样,系统的隐含的逻辑系统被其古怪的内容所破坏了。简单地说,那些因VUE而被认知的受害者们变成了鸟。在格林纳威的影片中,之前的逻辑顺序(有秩序的、能得出前因后果的)在那些越来越令人难以置信的故事中危险地被平衡了。我们接受到的信息越多,那些我们所听到的东西就越不可信。我们很快就会去看这个如此自信地将秩序置于自身不具可能性的、疯狂的非常系统。

这是格林纳威早期电影的高潮之作,他本人在一次访谈中对此的概括更为精准,可以当作是对他早期电影的一个小结。“弗朗索瓦·特吕弗说每个导演的第一部大片为他的其他作品定下了基调,《崩溃》就起了这样的作用,在这部影片中,我们可以看到百科主题的运用,用暗喻替代现实的预言,对数字占卜学的兴趣,与以及平铺直叙截然不同的结构。我以后的作品,基本保持了这些特点。我的大多数电影都是‘目录式电影’,通常没有叙事或年代,情节也没有开始、中间和结束。”^④

2.2.3 符号化影像的文化功能

事实上,格林纳威的早期作品的魅力,很大程度上便是来自于一种情绪昂扬

^① 阿根廷文学家

^② 《爱丽丝漫游仙境》的作者

^③ Michel Foucault, The Order of Things Random House, 1970)

^④ 中央电视台《人物》专栏 20060511

的游戏精神，和一种无厌烦的延绵与重复带来的连锁感情效应。在格林纳威的作品中，无论是关于智慧还是感情，都采用一样的制作方式：夹杂着幸福的细节，主角的个性通过不符合逻辑的线索进行发展；当面对世界的无意义时，用荒谬的感知进行平衡，以防观众萌生的遁意。

这些电影看来如此有趣，也是因为格林纳威对于间接、暗喻的运用。各种符号化的事物，引发观众的思考，暗喻的手法又令明确的指向也变得模糊与暧昧，获得各种到达彼岸的通途，这些手法的运用，使得电影非常感人，而又无法直接指出究竟是什么打动了观众。

用暗喻代替现实的预言，可谓格林纳威电影的基本功能，事实上，他的每一部影片都有一个基本元素的列表：窗户、电话亭、92 张地图……作为对这些短片运作的主题的理解，格林纳威提出来一系列相关主题和链接，交织在自己杜撰出来的每个元素中间。而这些基本元素可以视作是埋藏在电影中的符号宝藏，通过对这些符号的挖掘，或追溯这些符号的产生过程，便能如追宝寻秘般获得相当收获。

出于悖论的是，保罗·维利里奥曾指出“电影的布景是现实主义的，而非表现主义的，以便让熟悉的物品、日常生活的最小细节都具有一种挥之不去的象征意义。正如作者们所说，这种象征意义会让任何对白、任何字母都变得多余。”^①在他的理解中，一切已在镜头中存在的所有，就已是象征，而非刻意赋予什么的结果。或者说，看似漫不经心、其实被一一安置好的、进入观众眼帘的任何，都是刻意的。悖论的两个面，表达的是同一意义。

而威廉·哈维兰进而对这些符号也好，象征也好，做了进一步的阐述：“我们界定的‘符号’，意味着文化传统已指定其代表某种东西意义的任何声音或姿势，而不是我们称之为信号（signal）的具有自然或自明意义的声音或姿势。”^②正是这信号的传递，在最初观众获得纪录片观感错觉后，被这些紧密的影像信号带来的质疑与思考所代替，同时产生了无形与渐遁的效应，它们的特殊意义存在于画面与词语之间的空间里。原来，就是那些全神贯注的静止画面可令一部电影或是充满了阳光，或是让观众感受到沉思的力量，亦或者产生质疑。

2.2.4 电影学意义的田野调查，与都市集体神经官能症的镜化

如果说这也算是巧合的话，那么格林纳威当初进入 BFI 对外部门的时候应该不会想到，他的电影将会受到每日接触到的这些定义为“英国介绍风光片”那么大的影响。这所谓的影响，并不是风格上的浸润，而是反其道而行之的将其作为某种材料进行运作、剖析、解构和重铸。

早期作品《亲爱的电话》、《莱克兹水域》、《重拍“垂直地貌”》、《窗》，以

^① 《视觉机器》保罗·维利里奥，南京大学出版社，p008

^② 《文化人类学》，威廉·A·哈维兰，上海社会科学出版社，p100

及后来的长片《挨个儿淹死》、《动物园》中，都有人类学的痕迹。

窗户与死亡之间是很容易建立起联系的，但问题也不断出现：银幕上我们看到的窗户真是那些不同的人跌落的窗户吗？我们看到的那些窗都是同一幢房子里的，那么我们是否应该假设不同的死亡是相互关联的？

此外，它有时还允许将那些倾斜的工作用更直面的方式进行。比如 1978 年的作品《莱克兹水域》就特别地获得了这种方式的成功，它潜在性地混淆了一段被发明的文明所虚构的历史，并将其呈现为一种野外的研究历险。彼得·格林纳威自述“《莱克兹水域》（*Water Wrackets*. 1975）该片出自于我对 J. R. R. Tolkein 的《指环王》（*Lord of Rings*）的热情。我为那块叫莱克兹的地区虚构一帮早期居民。莱克兹是一睡沼泽地，马里奥特人住在山里，还有另一族群住在森林里；我打算对这些神话人物进行一项虚构的、严肃的人类学考古学研究。”^①

这无疑证明格林纳威正在抵抗“讲故事”——至少是传统意义上的讲故事。所有的短片，除了《幕间休息》（来自彼得·彼得塞恩斯伯里 Peter Sainsbury，BFI 声效部的负责人，大多数电影中听到的“普通男声”来自于他）都来自于柯林·康德黎（Colin Cantlie），正是来自于这样的旁白音，使观众感受到纪录片元素的落实。

人类学的人文学科方面另一个显而易见的地方在于：它强调与定量研究相反的定性研究。这不是说人类学家不关注测量值和统计程序；他们就各种目的利用它们。然而，把人们和他们所桌的事情简化为数字，或许会有一定的“非人化的”效果（比之血肉之躯的人类所关注的事情，人们更容易忽略“不带个人情感色彩的数字”所涉及的事情），而且会阻碍我们探讨不太易于数字化的重要问题。由于所有这些原因，与其他社会学家想比，人类学家往往不太强调数字资料。^②

《窗》（*Windows*. 1975.）

1973 年的威尔士教区，共有 37 人坠窗死亡，这 37 人中，7 名是年龄低于 11 岁的儿童；还有 11 位是年龄低于 18 岁的青少年；其余的是年纪不超过 71 岁的成人，而搭救起的一个人据说已经 103 岁了。《窗》高度浓缩了统计学上的“灾难事件”，通过由一份专业的进行中的“事实”列表进行描述。

在这个侧面反映都市人群“自杀症候群”的事例中，没有关于死亡的任何正面描述，也没有什么关于此类事件的警醒。甚至连统计数字都是虚构的，骇人听闻又有点荒诞。配合轻快的音乐和呈现田园风光的画面，却形成了某种站得住脚的真实可行性，这样的可行性，通过强化的数据和弱化的画面，毫无防备地传达给了观众。正享受着舒适生活的都市人，却从统计学概率中，具备了死亡的可能性，无论这可能性的概率有多低，都无法被抹杀掉。与此同时，当普通观众以为导演想要表达的，不过是坠窗死亡的几率问题时，格林纳威在介绍它时，却表示

^① <http://i.mtime.com/1513343/blog/4192572/2/>

^② 《文化人类学》，威廉·A·哈维兰，上海社会科学出版社，p29

在制作中其实有一个隐含政治纬度与南非当前形势的暗喻在其中。唯有通过钥匙的正确开启,才能达到应有的效用。然而,即便你的手中并没有持有那钥匙,也全然并不妨碍你的观影体验,你读懂了窗与房子的关系,看到了人与死亡的几率,在一些数据中,被说服,接受,承认其带来的价值,并对其进行相关性的联想。

《图西·卢皮的手提箱》

事实上,《图西·卢皮的手提箱》并不是一部电影的名称,而应当将之视作一个项目。早在1997年,格林纳威就有一个为100的道具歌剧项目,用一百件物品来代表这个世界,这些均由艺术家们列出的“购物清单”合并而成。“图西·卢皮的手提箱”项目可以看作是这个项目较为成熟的版本。整个项目耗时四年,通过3部电影、1套电视剧、数张CD-ROM和DVD、书籍以及为期四年的网络艺术活动。图西·卢皮是格林纳威早期电影中就出现过的符号性虚构人物(《重拍“垂直地貌”》中曾出现),通过从他的92只手提箱中发现的物品,重构了图西·卢皮的故事和二十世纪的历史。格林纳威迷恋着各种不同物体的表意能力,对它们的历史,象征意义和审美质量也都可以追溯至他的早期电影制作,那时他的电影语言执意于艺术史上对象或物质,这些对象成为构成他画面的道具,也同样作为建筑、音乐等艺术领域的隐喻和寓意的材料。

从整个作品的形式来看,格林纳威传达出的是一种更广泛意义上的采样和样本分析。通过各种物品的表意作用、指向,来重构这个框架下的历史,而这样采样与调查,似乎又并不完全是符合规范的,它的真实性连同人物的真实性一起被怀疑,但它虚构的一面却又颇为悖论地符合现实的一面,甚至可以看作是真实的投射。与此同时,在探讨真实与虚构的过程中,“互动性”无法被忽视。作为一种泛视觉化的传播方式,作为格林纳威对于“电影已死”的质疑与突破,他将这个项目延展到了展览,以及网络中,将观众纳入文本之中,因此观众与之产生的互动,既可以视作是已计划好的,又可以被当作是偶然的。但“由于因特网允许几乎无限量信息的即时收集和传播,所以它就相当于一个不受主流媒体的过滤机制的超大公告栏……”^①这样的暧昧,自觉不自觉地成为样本的收集者,通过样本的收集,和指向性,令作品反映出都市人群集体的神经官能症来。所谓的神经官能症又称神经症或精神神经症。是一组精神障碍的总称,包括神经衰弱、强迫症、焦虑症、恐怖症、躯体形式障碍等等,患者深感痛苦且妨碍心理功能或社会功能^②。图西·卢皮虽只是格林纳威幻想出来的人物,却将金钱,性,名誉,信仰,权力,野心,贪婪,债务,工作,花园,狗,火车时刻表,房产抵押等令都市人群易感的症状一一呈现。图西·卢皮的这92个箱子装载着人类的历史和命运,当行李箱逐一被发现、打开时,也代表着命运与历史的重复或者是可以再检讨并重

^① 《文化人类学》p329

^② <http://baike.baidu.com/link?url=ucGGL6YSgylvCeT4GLVonDyLu2f59rOKPilw2GnEmRoM79gvAWU8LT5mf dX8INW>

新诠释。由于网络的开放性，图西·卢皮的主页^①至今仍可以访问，并拓展了互动游戏、社区等。如果不出意外，这将会是一个持续性很久的项目，在大数据年代，它所承载的数据，将一直窥视都市人、社会人的内心。而影像在这里，也成为了一个部分，它不是完整的一个主体，但也唯有影像的存在，才能使这个主题完整。

^① <http://www.tulseluperjourney.com/about.jsp>

第三章 电影解决的绘画命题——不仅是光影与色彩叠加起来的影像

3.1 绘画构图与电影构图

3.1.1 奇塔基的影响力

虽然绘画在最初成为格林纳威理想中的职业规划方向,但绘画也曾在他最初做出选择的时期,泯灭了他的理想。“当我被告知我的画太过文字化,我真的不知道我在做什么。我对观察工作或称为一名冷静(或充满热情)的记录者的角色完全不感兴趣。艺术学校成功地破坏了你的自信。”^①显然对于艺术,绘画或电影或其他,格林纳威想要诉诸理想的,都不是一条寻常的道路。

当格林纳威与奇塔基的艺术邂逅时,他似乎找到了一种灵感之源,这与他早前受到的英国传统式绘画教育全然不同,开天辟地似地为他打开了一片新的天地。那便是长期居住在英国的美国人——现代派画家奇塔基(R. B Kitaj)

“我想那些对绘画感兴趣的人最能理解我影片中的有关面积、构图、‘栅栏’、对称等等的忧虑。因此同托姆·菲力普的合作(指格林纳威与画家托姆·菲力普为电视四台合作改编但丁的《地狱篇》)对我来说受益非浅。我相信我现在再创造的绘画绝不可能和我的影片毫不相干,我也渴望通过写作、绘画和电影同时进行各自不同的‘美学’实验。”^②

对于他第一次看到奇塔基的作品,格林纳威的表述带着激动之情:“突然我看见了有一天我所期望的工作已全然实现,奇塔基令文本合理化,他令这奥义和精髓信息合理化,他在同一块画布上用尽可能多,譬如十种方式来进行绘画创作,他将五彩纸屑般的灵感随意泼洒在上面,这里既有毫无顾忌的政治热情,又有大胆的性之意象。他的灵感是国际性的,与英式的谨慎胆怯和英式的笑料全然不同,以及由这胆怯和诙谐造就的波普艺术。”^③

奇塔基在1964年提出了著名的“一些书拥有绘画,而一些绘画拥有书”(Some books have pictures and some pictures have books.)在每一种情况下,奇塔基试图在他自己智慧的艺术中找到一种可能的艺术图案矩阵,他也将这种艺术贡献给《瓦尔堡与考陶尔德研究院学刊》;或将背景描绘成地图,这一点从地面上延伸

^① I didn't really know what I was doing- I was repeatedly told my paintings were too literary, I was not interested in observational work or being a dispassionate documenter, or even a passionate one. Art school are so successful at breaking your confidence.(Alan Woods, Being Naked, Playing Dead,p105

^② 《绘画与电影--彼得格林那威访谈》,[法]菲利浦·比拉尔,胡滨译 <http://www.douban.com/group/topic/1071667/>

^③ Alan Woods,Being Nakedm,Playing Dead,p106

的线与空间彼此同时交互，因此在这之前并无元素产生。通常，这相当于将文本本身导入到工作框架，这种已书写文字的运用就像马可·李文斯顿（Marco Livingstone）所述的那样“在他的同时代，这一艺术无人能与之相衡。”

纵观格林纳威从绘画中受到的影响，结构主义的后现代绘画方式，以及交互式的构图形式，可以说是与奇塔基这一流派（或个人）一脉相承的。他们采用的是不同的艺术形式，但又惊奇地在某种意义上互文。这就迎合了奇塔基那句有关书与绘画的名言。秉承这一方式的，又何止是书与绘画，将之放诸于格林纳威的电影，显得无与伦比地恰当。

“无论我们拍摄的是十七世纪的剧情片或者是 20 世纪建筑，他是一个画家，对于他我已经不是单一的疑惑，甚至我都不能说任何关于电影制作的话来。”^①格林纳威受到奇塔基的恩惠是如此之深，因为简单地说奇塔基的作品在表面上借鉴了现代主义的语法，结构主义和文学，然而与此同时他也借鉴了来自图书馆和博物馆的图像化的俗语词汇。因此，格林纳威从奇塔基的作品中获得了巨大的艺术潜力，并成为自己电影作品的神秘力量之源。

当我们再来关注格林纳威的作品时，也就不奇怪为何他并不在意其他好莱坞电影所最为重视的“故事”一脉，相反，却在电影本身下如此大的力气。唯有用电影的语言，才能真正创造出电影，而不是别的什么文字可以做到的。在格林纳威早期的作品中，这些实验性的尝试已经做了不少，在上文中已阐述不少，这里就不再赘述。他的长片中，他更是熟稔地将这些手段信手拈来：在《动物园》中，格林纳威在画面上运用了蜗牛爬行的网格结构，这一结构最初在《画师的合约》中已见雏形；在《枕边禁书》里，他又将人体作为书写的介质，用笔墨或光影在上面书/印文字，日后，悬浮的文字运用在他更多的作品中，比如《普洛斯佩罗的魔典》。当然，在此片中，格林纳威不仅是文字，还将多重的拼贴艺术与电影融合，绘画、音乐、戏剧、建筑……这些艺术彼此交相辉映形成的互文式电影语言，也成为了格林纳威的招牌。不得不说的是，这一切均是来自于奇塔基的启发——可以说，奇塔基用他的结构主义绘画，帮助格林纳威冲破了电影的框架。

3.2 色彩的应用与电影的调性

3.2.1 十七世纪荷兰画派的滋养

他对静物造型的参考流露出他对这一流派黄金时代的钟爱——十七世纪的荷兰静物画。在他很多剧情片中持续出现的荷兰艺术，证明格林纳威的魅力并预示着这种兴趣已经超越了绘画典故的范围。导演的一席话也暗示着荷兰艺术在他

^① 《绘画与电影——彼得格林那威访谈》，[法]菲利普·比拉尔，胡滨译 <http://www.douban.com/group/topic/1071667/>

的作品中的特殊地位：

“我认为所有绘画艺术中最成功的莫过于荷兰黄金时代——我在我很多作品中都提到了…那是一个艺术最为民主、最被大多数人所理解的年代，无论是对艺术的字面意义还是它的寓意。我期望我的电影在它的字面和隐喻层面上都能做到荷兰绘画的水平。”

连同强调荷兰艺术与观众的关联以及作品产生的条件的关联，特别是在他们的年代，格林纳威将艺术的能力放在最显著位置，并强调它“字面和隐喻层面”的双重功能，追溯格林纳威对传统荷兰静物画中提取对象的应用，并证明它们的功用既有象征意义，也是视觉组成部分的材料媒介。通过对把握艺术史上对荷兰静物画塑性的争论，文本聚焦在此，并提出，静物画对象是作为一种轨迹，将这种需求多层次的涵义发挥出来。

3.2.2 荷兰画派的光与影

对光影与色彩的应用，不得不提起彼得·格林纳威 1980 年代的三部电影，这三部电影从某种程度上说，均由荷兰绘画构成。《动物园》绘制了维米尔（1662-65）绘画艺术的生动场面；《挨个儿淹死》（1988 年）包含了彼得·勃鲁盖尔的绘画《儿童游戏》（1560 年）；《厨师大盗，他的妻子和她的情人》的场景设置在荷兰画家弗兰兹·哈尔斯的名画《圣乔治市民公会官员们的宴会》（1616 年）复制品之前。

在格林纳威第一部剧情长片《画师的合约》中，他明确地提出了他对艺术史的争鸣，将视觉和寓意化的争辩作为主题植入他的电影。电影围绕着在一栋英国乡村别墅发生的谋杀案进行，在那里，奈维尔先生签订了为别墅和花园绘制十二幅画的合同，来满足别墅女主人赫伯特夫人“遵守他的请求，满足他的欢愉”。片中，别墅的主人赫伯特先生神秘地被谋杀了，与此同时，奈维尔先生还被另一份合同所牵制，此合同涉及到画家要取悦赫伯特的的女儿塔尔曼小姐。第一眼看，影片似乎并没有明确从荷兰风景画进行视觉上的引用，主题从本质上来说是英国的。围绕着某个具体对象的讨论就像对荷兰静物画的争论。在片中，对各种各样的物体的符号学地位进行辩论，从它们的特点上争论它们可能的寓意以及对它们作为物理对象的想法。其中“符号物领导着它们的生命……各种水果，动物和树，以及赫伯特先生的衬衫，外套，靴子，斗篷和马”（Walsh 246）这些符号物的符号学状态可以同样的方式进行翻译，就好像荷兰静物画中的物品在寓意和视觉之间的游离。

在本片中水果的明显出现是探索格林纳威电影中物体象征性状态的很好出发点。《画师的合约》毫不夸张地从开始和结尾就以水果被消耗的摄像镜头淡入和淡出，李子、苹果、石榴和菠萝。在布赖森对荷兰风景画的讨论中，水果并不是简单地代表着周围世界的物理性。在当时，水果是奢侈品，而不是主食……它

代表着大陆来的资源，一种区域性质的打破。在殖民扩张的年代，像菠萝这样的异域水果属于奢侈品，并非哪里都有。在 17 世纪的荷兰社会，水果的价值并不与它的营养价值挂钩，水果是与它的文化象征性挂钩的，是与经济和本质挂钩的。大多数此流派的著名艺术家绘制的水果主题画作（像杨·戴维茨·德·希姆 1653 年的作品《浮华的水果》），画中描绘的石榴在绘画学上也被认为代表着符号化的状态。对性的说明增强了这些文本，就入西蒙·斯伽马所言：“男性的睾丸被很好地用作与石榴的对比，充斥着种子，而相对应女性的则是卵巢”。^①从这些解释看来，在德·希姆的静物画中，打个比方说，石榴并不仅仅只是异域水果，同时也是性器官的象征。

格林纳威意识到石榴的象征意义，在他与伍兹的访谈中他评论道，它在电影中的出现也作为导演煽动玩的一出物体隐喻性游戏。在电影的结尾，奈维尔先生再次回到康普顿别墅，并且带来了三只石榴作为礼物赠送给赫伯特先生。在他们最后的性事之后一会，赫伯特小姐提出了对石榴象征的可能性解释，当她把它切开时，它的汁水流淌出来，成为了“出生之血，以及，谋杀。”而这些隐喻的文本却在画师这里遗失，因为他只是将石榴视为水果，他“迟疑地不承认无意识的暗示。”奈维尔先生无视或对物体寓意的无知也转换在他的画作中，因为画师只画眼中所见，不画实际所知，拒绝承认从他的画中可能读出作为秘密谋杀案的线索。诚如艾米·劳伦斯所称，“作为艺术的创造者，奈维尔对抗诠释，但他意图在物质真相背后的躲藏行为却失败了。”^②诚然，一丝不苟地看待真相，他并没有读出在他自己画作中暗示赫伯特先生谋杀的信号。在电影的结尾，画师被他的失败严厉惩罚了，被他的敌人残忍地杀害了。

格林纳威对于他的主角不愿承认对象和画作的隐喻意义进行的惩戒，也提出了导演对于奈维尔先生的审美价值的反对意见的坚决。画师的视角坚持从画的网格进行观察，这决定了，同时也限制了他的视野。

他的艺术致力于忠实地描绘现实的材料，而且他使用的光学材料也将他与荷兰艺术家意图洞察现实的做法相关联。他的视觉模式也与将荷兰艺术置于最重要位置的阿尔珀斯获得强烈共振，而他对于寓意的抵抗也预示着，这个连接有更深远的意义。这可能也表明格林纳威用最后的谋杀举动来谴责画师的视觉感知，因此也是阿尔珀斯的方式，但这种假设与画师设定的观点则是对立的。格林纳威的大量镜头呈现了网格的视角，从而强调网格与其他光学器材的关系，摄影机，就像查尔斯·赖斯（Charles Rice）所说的那样，“花园里随机选取的十二个场景模拟了电影摄像机的位置，使之能够匹配绘画与真实场景……来比较代表性与真

^① Schama, Simon. *The Embarrassment of Riches: An Interpretation of Dutch Culture in the Golden Age*. London: Collins, 1987.

^② *The Film of Peter Greenaway* by Amy Lawrence

实。”^①画师的性格和观点纵观影片始终也得到大多数旁观者的认同，而片末的严酷挑战也让旁观者们感到了背叛。什么才是接近影片的最佳途径成为很难的抉择，你可能会被过量的线索所迷惑，而做出从视觉还是寓意去解读也不是个容易的选择，两种处理都是有效的也都在电影的空间中得到挑战。

随着画师的死亡，通过赫伯特太太的寓意解读，格林纳威很清楚的表述在他电影中没有什么是它看上去的那样，因为每一件东西的都有评论置于它的代表意义，并在这个过程中制造或加强意义。我们遭遇了一场关于对象本体论状态的战争，石榴是一种被消费的物体，还是血液的象征或有性器官的寓意？从荷兰静物画中的物体运用，与格林纳威关注这一特别流派的决定性反应相关联，划分视觉化和图像学的解读。后者似乎对格林纳威有一种特殊的吸引力，但他的艺术从根本上说对观众是开放式的。格林纳威鼓励对他的电影进行积极的读解，让观众从多种方面做可能性解读。那些故意的象征符号对他的观众也可以作为简单的物质形式，就像它们对画师而言的意义，他们的解读可能更中意他电影中的视觉元素，就像他们在意作曲和灯光，而忽略承认它们在艺术史上的引用。然而对电影解读的模糊性并不能简单归咎于电影制作与感受之间的距离。而是，这个在图像学和视觉性之间的开放性对话，或冲突，明确地在电影中进行了处理，就像那潜在的对十七世纪的荷兰绘画的辩论。

3.3 画与电影的意象

3.3.1 画与电影隐喻的类比

在荷兰，十七世纪的静物画呈现的对象主要是与富裕和物质享受相关联的。由威廉·克莱兹·海达（Willem Claesz. Heda）和威廉·考尔夫（Willem Kalf）这类“奢侈静物画”画家，他们满溢地铺呈画布的空间，画中描绘桌上充斥的贵重物品，给人以华丽的视觉体验。此类静物画的发展和对它们的高度需求归功于丰厚的财富，它们也被从世界各地的殖民地带到荷兰共和国。荷兰共和国，纵然被它自身的地理边界所限制，却控制着巨大的领土和财富，并且按历史学家西蒙·斯伽马（Simon Schama）的说法：“一个过早形成的聚宝盆”。^②由中产阶级组成的规则社会，在黄金年代，荷兰社会没有具备类似贵族和皇室这样的社会结构，消费进口货，由于没有能力去吸收财富和奢侈品，创造了“首批剩余经济国之一”^③。

^① Rice, Charles. "The Drama of Identification: Reflexivity, the Apparatus and Peter Greenaway's The Draughtsman's Contract." *Critical Quarterly* 42.2. (2000): 92107.

^② Schama, Simon. *The Embarrassment of Riches: An Interpretation of Dutch Culture in the Golden Age*. London: Collins, 1987.

^③ Barthes, Roland. "The World as Object." *Calligram: Essays in New Art History From France*. Ed. Norman

这一压倒性的殖民财富，在当时的静物画中，通过对异域风情水果的描绘和挂毯、花瓶及昂贵布料等名贵物品的描绘得到了呈现。如同 诺曼·布赖森 (Norman Bryson) 提出的争论：“荷兰静物画便是这一新兴小康社会和它的物质财富之间的对话。”^①他的讨论立足于静物画是对那些委托画家或来购买这些画的人的社会经济实力的展示描绘。它也将藏在奢华物品和异域食物之后的道德焦虑推到前台，这种焦虑来源于不可调和的巨大殖民财富和新教价值观带来的有节制的生活。

通过对当时诸如扬·斯坦 (Jan Steen) 杨·戴维茨·德·希姆 (Jan Davidz de Heem) 和安布罗修斯·博斯查尔特 (Ambrosius Bosschaert) 等大师的作品，在图像学和肖像学上进行细致解读，那些 1960-1970 年代的艺术史学家试图“确定艺术家最原始的意图”。除了代表了那些自由市镇委托人物质财富的丰厚，画作中描绘的异域水果，装饰性酒杯和盛开的鲜花插花也唤起了符号学意义上的复杂系统——那些当时人们必定熟悉的典故或寓意。这些煞费苦心的符号系统意图为早期的艺术作品赋予诸如人生、道德和死亡之类的象征意义。有一类特别的静物画样式被叫作“虚空派”(Vanitas)，高度地借对象的寓意来描绘生命的无常和物质集合的浮华空虚。他们会表现诸如骷髅、钟表、燃烧过半的蜡烛和书籍，这些都并非华丽而俗气的画面，相反他们会以象征符号和寓言来将“无常、节制、虚荣”等抽象的观念具体化。

这种肖像学的方法在 1960-70 年代成为了一种占主导地位的解读模式。1983 年，斯维特拉娜·阿尔珀斯 (Sveltana Alpers) 的著作《描绘的艺术：十七世纪的荷兰艺术》(The Art of Describing: Dutch Art in the Seventeenth Century) 像闪电一般击中景象。她开创性研究的目的是将绘画与广阔的视觉文化和视知觉的领域连接起来，并且建立起荷兰绘画是一门吸引眼球的艺术，一门“本性的意义植根于眼睛所见的艺术，无论它是如何被描述的”^②。阿尔珀斯严厉抨击的寓意画册的图示法象征文本，将荷兰艺术从散漫的诠释意大利文艺复兴艺术的方式中剥离 (图示法象征方式)。她的研究抛弃了图像学的文本“这让十七世纪的荷兰绘画蕴藏在它描绘性表面之下的现实主义意义成为一种原则”，^③企图取代它从而建立一种新的方式，来审视这一纪元的艺术作品，那是由它的概念和作品产生的特定条件得到的。对阿尔珀斯而言，荷兰艺术描绘了一种新的艺术敏感性，那并非归功于叙述或诠释，而是通过视觉和表现，如同当时荷兰发展的直接视觉文化决定的。阿尔珀斯将荷兰绘画典型地描绘为“一种真实的影响——并非藏在道

① Bryson, Norman. Looking at the Overlooked: Four Essays on Still Life Painting. London: Reaktion Books, 1990.

② Sveltana Alpers, 《描绘的艺术：十七世纪的荷兰艺术》(The Art of Describing: Dutch Art in the Seventeenth Century)

③ 同上

德教学中的——而是提供了对世界知识的感知性模型。”^①意义并非是隐藏在寓意中的，而是存在于绘画视觉性表面的，在他们的平常所在和代表性的技巧中的。

对彼得·格林纳威电影中对目标的审视，首先从艺术史，与历史的解释和肖像观念及视觉性争论相关联。通过利用荷兰静物画的影像，格林纳威将他的电影艺术与一种艺术构建出审美空间，从而统筹寓意和象征符号，用附加的意义来丰富实物。格林纳威在一次与艾伦·伍兹的访谈中，当他特别提到自己对“荷兰人提及破琴弦、女人和笼中鸟，咬过的石榴，剥皮的柠檬-谚语的词汇，训诫，寓言，教化的故事”的入迷，解释了他对静物画的依恋。

3.3.2 电影借鉴的绘画符号学意义

成形于艺术史学家长期符号学文本的传统，荷兰静物画呈现出恰到好处的视觉语言来解释格林纳威的艺术意图——用他的说法概括为：“我整个电影尝试的目的是探索暗喻和象征”^②。从以上的话语来判断，你可以看出，荷兰静物画的符号功能便是最根本吸引格林纳威之处。然而，那么如何来看像阿尔珀斯提出的非寓意性的，视觉化目的批判呢？格林纳威正是在修正主义者在艺术批评上提出这一论断的非常时期拍摄这些电影的。以荷兰静物画为对象的寓言功能产生争论，恰恰是在格林纳威将他们用作视觉寓意之际。我对荷兰风景画在格林纳威四部电影中应用的周密分析，将会在这两种对立的方法论之间进行追溯，同时也会顾及其他一些静物画的代表流派，如此疏通对立面，来获得更复杂性和更有建设性的方法，来看待格林纳威是如何驾驭荷兰静物画中的对象的。

如同爱森斯坦说的那样：“不是我们去服从色彩和声音的绝对‘含义’和绝对对应以及这两者与一定情绪之间的绝对对应的某种‘内在规律’，而是我们自己去给色彩和声音规定它们应服从于哪些我们认为需要功能和情绪。……然而作为规律，却不是‘一般的’绝对对应，而是要使作品保持一定的色彩基调，这个基调在整个作品的展开过程中也就决定了严格符合于作品主题思想的形象结构。”^③

3.3.3 《厨师、大盗，他的妻子和她的情人》——17 世纪静物画的影射

在格林纳威最著名的电影《厨师、大盗，他的妻子和她的情人》(1989)里，对荷兰静物画的参考更容易被辨别。这里格林纳威制作了一部关于食物的电影，它的物质性和讽刺气质，它是消费和分配。名为“荷兰”的法餐厅是电影主要发

^① Sveltana Alpers, 《描绘的艺术：十七世纪的荷兰艺术》(The Art of Describing: Dutch Art in the Seventeenth Century)

^② Gras, Vernon, and Margeurite Gras, eds. Peter Greenaway: Interviews. Jackson, MS: University Press of Mississippi, 2000.

^③ 《蒙太奇论》C.M 爱森斯坦，中国电影出版社 p399

生的场所。在这里，围绕着优雅的冷盘和甜点，在厨师理查德的管弦乐中，展开了大盗艾尔伯特·斯皮卡，他的妻子乔治娜和她的情人迈克尔的故事。将 17 世纪荷兰静物画作为视觉画面的主要来源，格林纳威建立了浓稠的电影文本缠绕着美丽的表象和隐喻意义。这在电影中非常显著，首先体现在电影的画面，其次是静物场景的舞台造型之壮观，并非只有美丽的画面，并且有助于创建意义。通过过去了一半皮的柠檬或肉与蔬菜的摆盘这类视觉的所指，导演采用了荷兰静物画中的食物的隐喻意义，来帮助构建他的“撒切尔寓言”。运用一种满载着图像学文本的艺术流派，格林纳威煞费苦心地构建起荷兰资产阶级社会和撒切尔时代新贵之间的平行对比。就如导演阐述的，“我从 17 世纪的荷兰绘画中的参考，我值得是运用在《厨师》片中的，食物也被认为是反映了时代的文明力量，上层资产阶级的力量和财富。”^①格林纳威审视并最终拙劣模仿食物作为文明力量和文雅记号的功能；在电影结尾食物成为消费和分配的象征。

在描摹视觉参照的过程中，格林纳威的剧本又明确地确认了它们对格林纳威又是一个极大帮助。发生在餐厅停车场的第一个场景的视觉描绘中，格林纳威的“场景设置指南”写道：“富裕的食物和它的服务生让人回忆起 17 世纪的荷兰绘画—丰富的静物和伺候的随从。”^②场景的舞台令人想起诸如彼得·阿尔岑（Pieter Aertsen）《屠夫的肉摊》之类的画作，在那儿他小心翼翼地描绘肉制品“贬谪了背景中圣家庭在他们迁徙到埃及的画作”^③——一个按传统应为静物画们保留的视觉位置；或约阿希姆·布克莱尔讽刺意义的《基督在马大和马利亚家》在非正统的注意力中被用作描摹食物而不是对宗教的描述。类似这样的绘画激怒了 17 世纪的提倡打破旧习者，它们的征用在电影的开场预先取得了食物在餐厅空间的象征意义。在“荷兰餐厅”里，画框们被摆放在前景中的食物安排所左右，它们之间的故事和对话的发生因此隔着距离发生。格林纳威的长镜头和戏剧性的表演将那些原本被称作是支柱的事物进行优先顺序排列。他的食物道具并不是用来装点视觉细节的而现实效果的一部分。它们干预了框架结构，将它们的符号学和物质象征意义经由表面浮现。

电影被分割成八天发生，每一天都由一份不同的由静物装饰的菜单开始。这种由手写菜单和程式化的食物包围的结合，唤起了举例诸如约瑟夫·德·布雷（Joseph de Bray）《赞美诗和腌鲱鱼》的静物画类型。这幅画结合了对面包和鲱鱼的细致描摹，并绘就了一首诗来出言赞美所描绘的物体，在画作中语言和视觉共存并且相得益彰，就像格林纳威电影中的事例一样。在视觉化地坚持加重食物象征的砝码之后，格林纳威在电影的结尾，通过厨师的话让象征主义变得清晰。

^① P108, Gras, Vernon, and Margeurite Gras, eds. Peter Greenaway: Interviews. Jackson, MS: University Press of Mississippi, 2000.

^② Greenaway, Peter. The Cook, the Thief, his Wife and her Lover. Screenplay. Paris: Dis Voir, 1989.

^③ Riley, Gillian. The Dutch Table: Gastronomy in the Golden Age of the Netherlands. San Francisco: Pomegranate Artbooks, 1994.

在倒数第二个场景里，里面乔治娜让理查德烹饪她的情人，食物的隐喻意义通过厨师阐明：“我高度负责地使用任何黑色的食物——葡萄、橄榄、黑加仑子。人们喜欢通过他们来提醒自己死亡——食用黑色食物就像消耗死亡——就像在说，哈哈，死亡——我正吃了你。”饮食显然是种素质分配并与食物的消费相关。这些象征关系强烈地出现在荷兰绘画对食物的描绘中，在那里，举例来说，吃鲱鱼和面包从传统上说代表着禁欲和纪律，因此奢侈的牡蛎在很多绘画流派中唤起了放纵和道德沦丧。格林纳威明确地让观众意识到这些食物消费的象征性潜台词，是为了鼓励对类似的物质或文化消费进行解读。食物本身用作是消费的隐喻和分配，并且它的象征性文本也促进了格林纳威的政治隐喻。

对这部电影的解读“作为自我意识和自我暗示来批判资产阶级消费的意识形态，格林纳威将它的早期表现置于 17 世纪”^①从食物的寓言解读出发。荷兰静物画的画面并不只是描绘食物和珍贵的物品，它们所描绘的是一个高度消费主义的社会和文化（考虑到相关的历史标准），将物质财产高度价值化，将它们与艺术作品结合。在这些壮观的画作中，我们辨认出社会在新教价值观和物质消费之间难以抉择的景象，便以补偿性的姿态赋予画面以物质过剩和道德伦理的意义。格林纳威将撒切尔时代的新富中产阶级与荷兰资产阶级合并作为阿尔伯特·斯皮卡和他的党羽的环境，用这种过剩艺术的视觉所指将他们放置在弗兰斯·哈尔斯（Frans Hals）的团体肖像之前。通过将他的角色放置在不堪重负的物质框架内，格林纳威找到一种恰到好处的语言来用来描绘一个已经达到过剩极限且开始消费自身的社会。

^① Willoquet-Maricondi, Paula and Mary Alemany-Galway. "Introduction: A Postmodern/ Poststructuralist Cinema." Peter Greenaway's Postmodern/Poststructuralist Cinema. Ed. Paula Willoquet-Maricondi and Mary Alemany-Galway. Lanham, MD: Scarecrow Press, 2001. xi-xxviii.

第四章 电影解决的戏剧命题——戏剧性与悲剧

4.1 电影戏中戏与舞台的效用

4.1.1 电影拓展的戏剧可观性

《普罗斯佩罗的魔典》Prospero's Books (1991)

在格林纳威看来,莎士比亚的最后一部戏剧《暴风雨》不同于他的其他任何一部作品,这部戏剧表明,莎士比亚在最后的创作阶段有意识地改变了风格,他已经清醒地感悟到像《哈姆雷特》和《麦克白》这样的情节剧已经过时了。

格林纳威非常欣赏《暴风雨》:“在我看来,《暴风雨》是一部关于魔法、知识和权力的戏剧,尤其是一部从书本知识的占有中获取权力的戏剧。这是一个复杂的讽喻剧,我将其转向魔法与书籍的魔法这一问题上——所以我们改换成《普洛斯佩罗的魔典》这个新的题目。”^①

格林纳威将魔幻主义通过舞台剧的形式进行包裹,把《暴风雨》解构后重新阐述。莎翁的原作完成于1611年,那是一个冶金术统治一切的时代,在欧洲,玫瑰十字风行一时。从时代背景上看,这样的改编并无不妥,或者说其实也更好地契合了那个神秘莫测的年代,而格林纳威所做的,只是用现代化的媒介手段、更为丰富的电影语言,以及无边的想象力来构建那样一个世界。“很多人认为这部电影与传统改编的莎士比亚戏剧大相径庭,我们的日本投资方曾投资使用高清设备拍摄电影,这种拍摄方式非常有效,我是一个狂热的信徒,我长期以来所一直追求的就是具有高可塑性的视频技术为基础的视觉传媒。”^②

格林纳威确信,在莎士比亚的年代,那时科学与魔法之间的界定尚未确立,因此他笔下普洛斯佩罗来自他同时代的那些把魔幻观念与科学观念结合在一起的名人们。所以本片中,如博尔赫斯常在小说中伪造典籍那样,格林纳威伪造了二十四本伪经^③,主角普洛斯佩罗将它们成功地带到自己的小岛上。普洛斯佩罗依靠这些魔法之典,呼风唤雨,报仇血恨,赐教女儿,统治海岛,呵咤风云,驱使精灵。在普洛斯佩罗行进的过程中,镜头跟着他的脚步从画面左边向右边平移。各种魔法典被打开,文字、色彩呈现在银幕之上,成为动态的前景;各种画中画的构建,叠画的效果,令镜头内部的画面繁复、细节惊人。100多个人物的圣经故事、神话鱼贯而出,通过古英语长诗如乐章般不停地朗诵。点燃的火,魔法燃

^① 《绘画与电影--彼得格林那威访谈》,[法]菲利普·比拉尔,胡滨译 <http://www.douban.com/group/topic/1071667/>

^② 同上

^③ “二十四”源自让·吕克·戈达尔所阐述“摄影是真相,电影则是每秒二十四次的真相。”
<http://www.thefreedictionary.com/cinema>

烧飞纸片，在风雨交加中被四处吹散飘荡，铺以声效，形成。这些不依靠动画特技所制作出来的古朴“科技手段”，创造出普洛斯佩罗的声光电影，文艺复兴时期的建筑、这样的形式并没有削弱舞台感，相反，他的念白，与各种魔法效应呼应，反而制造了戏剧化的效果。被立体化的书本，光影，延展的舞台，实现了文字——戏剧——电影的演绎，将整个的改编流程也立起来，文字也不局限于二维，戏剧也并不只在三面墙之间的狭小舞台上表演，而电影是也不该仅仅是光影与时间制造出来的艺术，《普洛斯佩罗的魔典》是对莎翁和戏剧的致敬，也是格林纳威打开更多的渠道，为电影铺设更多的可能性，制造奇观。

在2012年《高俅斯与鹈鹕公社》(Goltzius and the Pelican Company)中，他继续将这些效果发挥到淋漓尽致。舞台剧中戏的形式，将《圣经》的六个章节：“罗得和他的女儿”、“大卫与拔示巴”、“波提乏的妻子”、“参孙与大利拉”、“施洗约翰与莎乐美”，依次呈现在舞台上，配合环形浮动的字幕，现场的乐队圆转盘的伴奏，将戏剧、绘画、神话、音乐、文学、舞蹈和装置新媒体都结合在电影里，依托着性爱仪式再现了一场向宗教与权威挑战的人文主义崇高运动。

4.1.2 戏中戏的悲剧效果——《魔法圣婴》(The Baby of Mâcon 1999)

在《魔法圣婴》中，格林纳威消弭了戏剧的三堵墙，采取了戏中戏的结构套层结构，并在最后，将戏与戏之间的套层取掉。这部以巴洛克时期的意大利为舞台的电影，在一座架空的建筑中，上演一出宗教剧。在这里，有一组“变与不变”的关系。在舞台上演的是虚构的剧情，台下是津津有味看着“处女生子”假戏真做的贵族们。在影片的开端，设立了演出者和观赏者的舞台关系，但这关系并非一成不变，人与舞台并没有非常清晰的界限，而在看戏的人群也时常走动。而与此相反的是，舞台上的戏剧的设定却成为了圭臬，一旦被设定，便不可更改。假借圣婴作为自己儿子的姐姐，势必保证自己的处女之躯，既是自己的选择，便是力量的来源，当这一设定被她自己破坏掉，就不得不遭受一切的苦难。圣婴被赋予“神圣”的力量，他所说的一切均会实现，而这并无好坏之分，只有“有与无”。正如亚里士多德在《诗学》中所阐述的那样，

“情节乃悲剧的基础，有似悲剧的灵魂；‘性格’则占第二位。悲剧是行动的模仿，主要是为了模仿行动，采取模仿在行动中的人。^①”处女想与主教之子偷情，便破坏了一切的设定，启动了悲剧，情节是由人物所推动，性格是其悲剧的源头。于是就有了惊世骇俗的最后一场戏，戏外的人也一一走入了戏中，士兵们一个个强奸了处女，令她可以接受惩罚，而这也成为了她受到的最大的惩罚——她受奸而死。她受到的惩罚并非来自于戏内，而是来自于她的戏外。“悲剧所模仿的行动，不但要完整，而且要能引起恐惧与怜悯之情。如果一桩桩事件是

^① 《诗学》，P23，亚里斯多德，人民文学出版社，1982

意外的发生而彼此间又有因果关系，那就最能，（更能）产生这样的效果；这样的事件比自然发生，即偶然发生的事件，更为惊人。”^① 于是，在影片中，我们得到的就是以下的事件关联：

圣婴诞生——处女宣称自己“处女生子”——圣婴被赋予了神奇之力——圣婴具有帮助他人实现愿望的能力——处女意图与人交媾——圣婴试图阻止——处女杀死圣婴——众怒——处女被强奸以接受惩罚——圣婴被众人肢解

这一系列惊世骇俗的关联，在情节上推动着戏达到了高潮。观众最初所困惑的，被一一替换掉，从最初戏中的设定，到之后被偷换掉的戏与戏的边界的消除，被置于更大的一出戏中，无论荒诞与否，都已达到了悲剧的效果。而观众——演员——观众=演员，这样一种奇妙的混淆方式，也暗示任何事实都可透过媒体传达，并令整个社会都戏剧化。

4.2 戏剧化的叙事语言在电影中的运用

将题材定框定在一幅画上，《夜巡》(Nightwatching 2007)是一次良好的尝试，这部直接以画之标题为标题的电影，同样将焦点放在了彼得·格林纳威受到巨大影响的17世纪荷兰，以及他所钟爱的现实主义肖像油画家伦勃朗身上。但《夜巡》是一出舞台剧，舞台是动态的绘画。在格林纳威看来，任何一种艺术，与另一种艺术都能存在相互沟通介质。在电影的开端，瞎子对颜色有自己的理解——红色摸起来很厚重，并且它还是热的，当它冷了就会变硬；黄色又是什么？黄色比红要单薄，还比较透明，黄色有流动性。红色是静止的，但黄色始终在流动。黄色可以是液体，比如像啤酒。

在绘画史上《夜巡》本身就是一幅极具冲突的画作，谋杀也好，阴谋也罢，本就是它的话题，但格林纳威并没有停留在为叙事而叙事的层面，他的电影也从未单纯为叙事服务。与此同时，电影与绘画的关联并没有那么紧密，一部关于绘画的电影并不是绘画本身，格林纳威在呈现《夜巡》是如何诞生的过程中，尝试的是作为艺术的戏剧的表现形式，但却并没有花很多精力在“戏剧性”，即叙事中的冲突上。即所谓戏剧的表达形式并不尽是为戏剧服务的，他尝试的是绘画、戏剧与电影的关联。

从电影的绘画元素上来说，无论是色调、构图还是布光，自然是全片极其严格地以伦勃朗的方式进行，但伦勃朗的方式，并不是格林纳威力图展现的所有，也仅仅是作为一种细节的高度真实化而存在。可以作为戏剧的道具、布景存在，更作为电影的艺术性的一部分存在。相比戏剧，电影才是光的艺术。片中，使用了烟雾制造朦胧感和非通透性，使用了暖光与朦胧烟雾的配合，成功还原出伦勃

^① 《诗学》，P31，亚里斯多德，人民文学出版社，1982

朗的光，似有若无，精确却无法模拟出边界，那是唯有油画笔的笔触才能带来的视觉体验。有意思的是，当画家为他的绘画的对象进行摆位和布光时，导演则通过操控演员、剧本、道具等一切来左右他的电影。艺术的操作者，永远都是幕后那个不被看到的人。艺术的展现，则如吊线木偶般，被放到合适的位置。舞台这时就出现了。

电影的开端是从眼睛望见的搭建的舞台。舞台，是《夜巡》刻意搭建的意象，这一意象当然不止出现在《夜巡》上，无论是此前的《魔法圣婴》、《厨师大盗》，还是此后的《高俅斯与鹈鹕公社》，舞台都是彼得·格林纳威的重要元素。

“电影中人为的痕迹越多就越好，为什么要复制上帝的作品呢？人类永远也无法做到如此完美。我始终认为对现实主义的追寻，是死路一条。即便不是，也是浪费时间。现在我们的首要任务是深入发掘电影自身的技巧，因为这才是电影的财富。”^①所谓电影中人为的痕迹本身，从浅表上可以理解为对电影技巧的运用，而再进一步理解这一说法，也可以将它当作是对电影的“解剖”或“解构”。电影作为一种文本，对自己所承载的一切，也需要进行开刀，在片中，戏剧是电影开刀的对象。

以每秒 24 帧运动的画面，被停止不动的角色所静止，画面没有被人为干预，但观众的视觉停留性决定了将真实的时间流动，虚拟成了视觉上的静止；而当原先不会运动的画像，演化成为舞台上的走位，当冲突的始末通过舞台放大了线性的时间，前因后果被从压缩的瞬间解压，绘画这一静止的艺术，被的戏剧舞台拉升形成了运动的画框，时间和空间令静止的，成为了运动的。是否绘画与戏剧之间就因此搭建了一条互文的通道，而这通道被电影所统领，则是通过对戏剧舞台的消弭。当伦勃朗对镜头而不是观众念独白，他是以电影的方式，还是戏剧的方式？间离作为戏剧的手法，被使用到电影中，是打破了戏剧冲突的真实感，还是用某种“真实再现”的重演的方式重建电影/历史的真实性？

与《夜巡》有密切关联的一部电影，是彼得·格林纳威《夜巡》特意拍摄的解读电影《伦勃朗之我控诉》。他特意将观众带入了《夜巡》所在荷兰阿姆斯特丹国立博物馆。哦，不，这也并不是一部纯粹的单一画外音的纪录片，格林纳威将自己植入影片中，他以抠图/小画框的形式出现在观众中，并且迅速地将各种画框、叠加的绘画、字幕说明、电影与绘画进行比较式说明。作为电影的补充与解读，格林纳威拍摄这部影片，并非完全为电影服务，而是在为电视节目服务。屏幕也是决定视觉语言的一种因素。

1. ^①中央电视台《人物》专栏 20060511

4.3 悲剧的艺术与死亡的意象

4.3.1 电影媒介捕捉的死亡

在格林纳威第二部剧情片《动物园》（1985 年），荷兰元素成了支配性的。电影整个就在荷兰拍摄，也由荷兰资助人/制片人凯思·卡桑德（Kees Kasander）资助，他也是格林纳威之后电影的制片人。这里对静物画的驾驭，从描绘《画师的合约》合并静物对象的清晰解读模式的对立面出发，旨在唤起腐烂。《动物园》是一部万用且错综复杂的电影，难以解读，因为它“用意识或无意识的知识来对某一议题进行分析而制作：解释学冲动”^①主题同样地在孪生、进化论和艺术史循环出现，合成了稠密的电影文本。电影的开端，孪生兄弟奥斯瓦尔德和奥利佛，试图去弄明白他们妻子的突然死亡。着迷于他们妻子即将的腐烂双胞胎着手用拍摄死亡有机体的缓慢分解，从最低的进化测量开始并且继续着。通过运用延时摄影，并用快进功能重现静止的图像，兄弟们最终能够“记录腐烂的动作”^②，用静止的照片制作出一部电影。在延时摄影中，格林纳威发现摄影媒介，与绘画的完美结合，它能冻结时间并即时获得图像，并用电影媒介让这些图像在时间上展开。

在电影的开端，用延时摄像拍摄的一只被咬过的苹果的静止图像形象地快进。它的腐败并非是静止分解的过程，取而代之，它的微粒瓦解，颜色改变都呈现动态的动作和变化。由动物尸体（一只虾，一只幼鳄，一只天鹅，一只斑马和一只长颈鹿均被记录下腐烂的过程）呈现的效果更加令人震动，那些尸体上有大群活生生的扭动的蠕虫和蛆。

在他们的分解中包含的运动赋予死亡的尸体以神秘的、栩栩如生的一面，几乎像呼吸着的，死亡中的运动的悖论是如此显然地成立。就像哈尔·福斯特（Hal Foster）提出的：“像静物那样保持着的状态，静止的生活和静物画，它们都指向主题已静止的状态，预示着焦虑可能是另外的东西——那儿有一种神秘的生气。”^③以这个观点进行，格林纳威阐明死亡的本质（静物画）未必是静止的生命，死亡也包含着生命/运动。

这种将静止的生命诸如对象和动物的腐烂过程进行描绘的处理，引起了静物画家的普遍关注，他们看见自己的主题随着这些过程而改变。在大多数静物画中，描绘对象活着的和死亡的方面是被忽略的，因为目的是为了表达永恒不变的形

^① Wills, David and Alec McHoul. "Zoo-Logics: Questions of Analysis in a Film by Peter Greenaway." *Textual Practice* 5.1 (1991): 8-24. Allen, Alan. *Being Naked Playing Dead: The Art of Peter Greenaway*. Manchester: Manchester University Press, 1996.

^② Schwenger, Peter. "Corpsing the Image." *Critical Inquiry* 26 (2000): 395-413.

^③ E. Franits. Cambridge: Cambridge University Press, 1997. 21-56. Foster, Hal. "The Art of Fetishism: Notes on Dutch Still Life." *Fetish: The Princeton Architectural Journal*. Vol 4. Ed. Edward Mitchell and Sarah Whiting. New York: Princeton Architectural Press, 1992. 6-19.

式。在荷兰静物画中，然而描绘诸如像水果、花卉、肉和鱼这类自然对象是为了象征性地传达生物，也包括人类的凋亡。在安布罗修斯·博斯查尔特（Ambrosius Bosschaert）的花卉画中，花朵正轻微地枯萎，并在它们的叶子和花瓣掉落之际开始失去生气。在同一时间，预兆着不详的蜗牛、蝴蝶和其他昆虫提醒着观众即将到来的死亡和腐败。

在当时画中的肉和鱼是常见的，腐烂的问题更是很突显。那些像彼得·艾尔特森的《屠夫的肉摊》（1551年）和伦勃朗的《屠宰的牛》（1655年）本质上描绘的是腐败。绘有逐渐腐败的肉之画因此承认肉体，任何生命形式都是短暂的本性。所有这些画着腐败的荷兰画作最终都指向人类本性的脆弱，并通过象征主义和寓言充当真相的提醒：人类和其他生命形式一般，是用同样的材料构成的。

在他使用静物画的过程中，格林纳威也利用与构成荷兰流派基础的同样的符号法则。动物和人的腐败的象征性地合并，通过那对孪生兄弟，成为明显的代表，而他们也成为最后一组腐烂物的主体。通过利用延时摄影拉伸画的能力，格林纳威探索荷兰静物画和他的电影的连续性，认识到前者可以作为一种具有代表性的形式来表达他电影的主题和美学议题。受同样的对人的物质性的趋势，格林纳威从静物画顺利推进到被物质所束缚的人之生命，用电影的时间展开了这一过程。

4.3.2 死亡作为终结消费

在另一部上文刚提到过的电影《厨师大盗》中，任何东西都可食用，甚至是人体。这种食人的艺术在最后的场景中描绘了分配的终极形态，在这里通过“消费人”这种品质，象征性地表明被消费者所吸收。评论家和导演自己已经指出电影在它最后的场景“暗示性地将食人与消费主义合并”（Bartolovich 205）来批判现代社会对物质消耗的态度。他在结尾拍摄的“食人艺术”，勾画出一张复杂的网络，用来连通作为消费和作为分配的意向所指的解释的可能性行为。格林纳威自己适当地“拆食”荷兰静物画来用于电影银幕进行关于“过度”的构建，批评了消费主义的趋势。食人和物质的分配或消费之间的关系处于模糊之中，并被问题化，在这种关系里，消费主义的批评家，格林纳威，是静物画的食取掠夺者。这种悖论关系最终暗示观众，那些消费电影并乐享过量视觉、语言的人也同那些吞食者无异。在最后，枪被对准了观众并假设是对准了大盗的位置，而他/她就成为了食人者。通过这种不利的证明，观众被迫意识到观看电影也是一种终极形式的消费或食人。

不过在彼得·格林纳威看来，最后死亡的，大约也是电影吧。他也说过这话，“各种各样的人都来开发电影，他们并不一定对电影美学感兴趣，或是对发现新美学感兴趣，他们追求的是荣誉、名气、地位、自尊、金钱和舒适的生活。电影界充斥着类似的行为。自第一次世界大战以来，电影的生命力是如此强大，所以这些行为的存在可能尚未对电影业构成威胁，就好像一头恐龙，虽然星期一的时

候脑袋上中了一发子弹，但因为大脑与尾巴有一定的距离，所以它的尾巴会一直摇到星期五。我们现在经历的就是电影这头恐龙的星期二、星期三和星期四。电影的大脑已经死去，只是尾巴还在摇摆。”

第五章 电影解决的建筑学命题——电影的空间感

5.1 用建筑学语言看电影的镜头内部调度

电影与建筑并非割裂的，因为建筑师在最初，是以镜头作为建筑的设定的，他必须确定建筑被观看的方式。“必须承认，每一个建筑师在设计建筑时都具有镜头感。他们会预先假设观察点和景框，构思图将帮助他们进一步确立了某种观看方式，然后建筑构型以这种假设的观看方式为前提逐渐显性。也就是说，建筑师在作品中注入的建筑理想总不可避免地 and 某种特定的体验方式相联系，尽管这种方式不一定是观者愿意选择或者能够选择的。”^①因此，彼得·格林纳威在探讨建筑与电影关联的时候，他采用的也并非是建筑的语言，而是镜头通过建筑来进行分解的，电影的方式——电影与建筑均由空间所搭建。

5.1.1 巴洛克建筑的景别之差——《画师的合约》

《画师的合约》原题 The Draughtsman's Contract, Draughtsman, 更确切地说其实也是建筑绘图师，完成 13 幅花园景观图，也并不仅仅是绘画意义上的画作，而是建筑学范畴上的制图师。因此，以建筑维度来看这部影片，能找到另一种关于空间与电影相关的哲思。

建筑是在原地的艺术，而电影的空间则相对自由。从建筑中寻找的灵感，并非是一种延展，而是一种收拢，即场景的缩小化。场景的缩小化，对镜头的场面调度，尤其是长镜头的语言，是更加值得考验的。作为格林纳威的首部剧情片，更是作为一个分水岭，格林纳威在拍摄本片时，与他在早期惯用的杂耍蒙太奇、垂直蒙太奇等电影技法不同，他尝试的，是对于空间的把控，镜头的剪辑并没有使用特别多的技巧，而是自然地剪辑法。这样的学习，自然也帮助他在日后的电影中，更好地发挥他的空间感，无论如何，他对于长片的把控和叙事的风格，从本片开始也已初见端倪。

虚构的故事发生在 17 世纪末的英国，这一时期，在是荷兰绘画兴盛的时期，在建筑上，则是巴洛克建筑盛行的时期。从建筑风格上看，巴洛克建筑也是一种跨界的艺术，绘画、雕塑、与建筑的界限，被打破并由建筑统领。在建筑之中，他们互相渗透，建筑上有繁复的雕刻和绘画装饰。并且，从逻辑上看，巴洛克建筑并不采用理性的组合，反其道而行之地追求梦幻般的效果。那些漩涡、扁壁柱和依柱、穹窿顶、各类弧形的线条、各种山花等装饰物，全然都不是普通建筑需要，或者说是结构上必须的产物，而仅是从美观角度，繁复的丰盛的角度上的视

^① 《建筑物与像——远程在场的影像逻辑》，P191，周诗岩，东南大学出版社，2007

觉美观需求。当然，这种“非必须”的浮夸风格也与当时贵族阶级的财富增加，追求的极盛有关，在上文关于绘画艺术的段落中也已经做了相关的阐述，此处不再展开。

与此同时，在巴洛克建筑的发展过程中，除了追求人文艺术之外，也对自然与人文的结合，有所追求。电影中的巴洛克建筑，那座美丽的庄园，采用的是带有花园的巴洛克建筑风格，而花园，故事的主体部分，就发生在这花园里。从空间的结构学来看，内部的房间是收，而外部的空间是放，偷情与满足女主人的需求在内，而堂而皇之地绘画在外。建筑学上的收放也构成了欲望的收与放。

画家在绘就每一幅花园场景，都被要求严格遵照比例，在他的画布上，可以看到清晰的网格来证明严谨。有趣的是，花园本身，相对于建筑的整体部分，却不是一个严谨的场所，而是不可控制的自然所在，有风有雨，有生长，有死亡，更在从早到晚的光线变化之中，一切都处在变数之中。在这样的一个场所，主人不仅规定不能在此随意地走动，还制定合同要求画家用最精确的测量方式，按照时间段，来做某种确切的对照，一一呈现花园的景致，也产生了极大的讽刺效果。

因此，导演在整部影片中，采用的是固定镜头，而非推拉摇移，动与静的有机结合，在片中显得颇具玩味。建筑是静止的艺术，建筑里发生的故事是一种变数，成为第一组动与静；巴洛克建筑的美学，采用了那么多弧线，繁复的纹路与图案，是为了表现建筑之动态，而格林纳威却将镜头固定，追求一种静，成为第二组动与静；电影的镜头固定的，可时间和光在移动，画框中的人和动物在移动，便构成了镜头内部蒙太奇，动与静形成了第三组；在顽固的房间里，却并没有因为思想“不动”而不动，偷情在进行，没有事情是可控的，连谋杀也在发生，动与静构成了第四组。彼得·格林纳威一直与迈克尔·尼曼 Michael Hyman 进行合作，后者为他的电影进行谱曲，他也为这部影片的巴洛克风格更添一笔。在电影中，他讲究音乐结构中的旋律重复和对仗性美学，与电影中的对称画面产生互文。

5.1.2 建筑主题的电影——《建筑师之腹》

在《建筑师之腹》中，格林纳威创造出来的悖论是，艺术家本身始终是一个凡人，是凡人便有肉身，有肉身就注定死亡腐化。而凡人创造出来的艺术却是不朽的，对于艺术，我们始终产生敬仰和敬畏之心。在本片中，例如竞技场、众神殿、位于郊区的哈德利亚涅斯大帝的国柱等我们熟知的罗马著名建筑都一一出现。之所以将故事设置在罗马，格林纳威是这样阐述的：“罗马号称全欧洲拥有最悠久的建筑历史的都市。罗马从古罗马的共和时代开始，历经帝政时代而凋蔽，到了12世纪再度兴起。重生之后，罗马走过初期的文艺复兴、巴洛克、新古典主义等时代。不论哪一个时期，对罗马的建筑，都有不容磨灭的贡献。而且，罗马越来越重视古典主义的形式，并越来越尊重柏拉图式的主体。这逐渐形成罗马

建筑的特征。而此一特征，正与我透过各种电影所追求的关注重点不谋而合。”^①

当一位美国建筑师克拉克·莱特来到罗马，来表达自己对一位法国建筑大师18世纪建筑师路易·布烈的敬仰之心之际。可他却遇到了水土不服问题，遇到了背叛和资金锻炼，遇到了不该出现却出现的人，遇到了幻觉。而当导演讲述的是水土不服问题时，他想要深入探讨的是符号的植根性问题。建筑语言的共通性，中年危机的共通性，统计学上的共通性（统计癖），可这些共通性却脆弱地随时崩塌。互文和符号化这两种格林纳威电影中常见的技巧在本片中又得到了极力地展现。符号存在的合理性并不仅是符号本身与符号代表的事物之间可比拟的点是否恰到好处，而符号所在的文本，以及文本的背景与之是否匹配，才是关键。

本片中最明显的符号意象是圆球形，格林纳威早期作品里对于字母与字母组词的偏好，也由此展开，将 *H is for house* 通过格林纳威的电影语言进行翻译，就是圆球形就是腹部，建筑师怀孕的妻子隆起的腹部和建筑师本人的肥胖的腹部，是画家 *Boullée* 作品中的腹部；圆球形就是有圆顶的蛋糕；圆球形就在有古老圆圆穹顶的罗马建筑；圆球是竞技场的框架模型；圆球形就是苹果；圆球形就是有毒的无花果……

而至于球形建筑，不得不提到那位建筑师所崇敬的18世纪建筑师伊托尼-路易·布雷。在影片中，布雷的建筑不断被提到，如以牛顿纪念馆为代表的厅、馆等。事实上，布雷只是一个空想建筑师，他的设计方案少有实施，他的设计图现在还躺在巴黎的国家图书馆里，但其理论和设计图纸对后来者有着很大的影响，其中就有1783年设计的硕大无朋的牛顿纪念馆方案。与同时代的众多知识分子一样，布雷对牛顿的物理理论十分痴迷。他的设计充分展示了其作品以及18世纪末期建筑的普遍特征：简单的大型建筑、没有华丽的装饰、外形直接体现用途。事实上，以球体为主题的牛顿纪念馆，实际上是指克拉克那个日渐肿大的腹部——并非健康的腹部，而他所看到的，也许也只是病态的幻觉。

以及一切幻想为空之外，实际更多地是表达了格林纳威的建筑观——对于未知的建筑世界的探索。而在之前提到过的电影《普洛斯佩罗的魔典》中，在场景设置上，格林纳威则引用了另一位“凭空建筑师”乔瓦尼·巴蒂斯塔·皮拉内西^②凭空想象画出来的建筑设计，作为普洛斯佩罗的宫殿。从他屡屡提到这些空想的建筑物看来，我们可以知道，格林纳威所关心的观念中的建筑，要远远超过实际存在的建筑。有趣的是，在艺术的各个领域，格林纳威做的都是相类似的探索，无论是绘画、戏剧、建筑，以致汇聚到电影领域，都同样做着边界的扩展运动。站在已知的肩膀上，往上蹦跳。

^① <http://i.mtime.com/lenomdurose/blog/1020911/>

^② 乔凡尼·巴蒂斯塔·皮拉内西（Giovanni Battista Piranesi, 1720-1778年），意大利雕刻家和建筑师。

5.2 从二维到三维，电影空间的重构

5.2.1 从电影的两维到三维，来自建筑的经验——《3D 铁三角》

昆德拉也曾在《不朽》Immortality 中提到，建筑的意义只能在视点的流动中实现——“照片和图片可以并置在幻灯中以便人们对该建筑进行分析，但建筑本身却仍然固执地缺席，不在认知的场所中出现，特别是对于一个建筑的观察和综合分析非常重要的时间与空间的连锁经验在静态的图片中无法获得。”^①

2014 年，《3D 铁三角》上映，这部影片是彼得·格林纳威与另外两位电影大师，让·吕克-戈达尔和埃德加·佩拉三人合作拍摄的一部 3D 影片。对于一直喜欢尝新的格林纳威来说，电影，在某种程度上说已死亡的，但对于电影可以进行的拓展，以及电影与其他视觉艺术的交相辉映，又使这门年轻的艺术永远也不会死亡。想比戈达尔和埃德加·佩拉这两位大师，格林纳威对电影的形式专注程度，远远超过他们。使用电影语言，以及电影技巧，并更好地与新技术更紧密地结合，是格林纳威的布局，因此，《3D 铁三角》可以看作是格林纳威对电影维度的一次拓展。有意思的是，当你在回过头来看他的第一部电影《画师的合约》，你会发现，他对电影的理解，他所运用的电影语言已经天翻地覆地发生了变化。

基马拉斯 Guimarães 是葡萄牙的一座古城。影片的起源是这座古城被联合国教科文组织评选为 2012 年的“欧洲文化之都”，作为世界文化遗产，由欧洲的某个电影项目组便发起了对这座古城的拍摄项目。

格林纳威把他的拍摄目标定在了古城的圣方济各修道院。这座始建于 13 世纪的建筑，其前身是一座罗马风格的修道院，是当时葡萄牙最富有，更是最重要的宗教机构之一。不仅如此，在政教合一的年代，它也是当时最重要的学术场所之一。到了 18 世纪，这座建筑的整体结构进行了一次大动作的修复和改造，增添了内部精美的拱顶和祭坛的装饰。

格林纳威对基马拉斯的项目的中心议题，可以归结为“正在时间之中 Just in Time”，在这座造型优雅，布局合理的神秘建筑中，如何重现它的历史，将它介绍给观众，格林纳威采用了可以说是十分极端，十分博人眼球，同时又如此相得益彰的方式——长镜头。从一贯的电影风格来看，格林纳威一直追崇的是爱森斯坦学派的蒙太奇论，在他的作品中，也一直都是蒙太奇的实践者。相对照的是，他对场景的运用并不多见。在《3D 铁三角》几乎可以说是首次看到他如此铺张，如此张扬地使用。跟随着镜头进入修道院，就直接进入了历史，这是一个眼花缭乱的城，一座迷宫。在格林纳威的标准里，一切事物都是遵循着规律进行发展的，

^① 《不朽》米兰·昆德拉著，王振孙，邓克鲁译，上海译文出版社，2003

无论谁是制定规律的人，逻辑必定存在。交错的时光在圣方济各修道院里开启，行走的摄像机在三维空间的文本中，有更多的层进行叠加，无论是前景还是后景，呈现的场景异常丰富。不是打开一座教堂，而是打开了一部历史，格林纳威用他自己的考据与对历史的理解，将葡萄牙的法律、宗教、政治、军事、绘画、文学、音乐以立体的百科全书形式在观众面前打开，以电影的形式——运动的镜头，配上文学的形式——书法的文本……如果观众不是一块海绵，也被动成为了知识的接受者，因为这是以博物馆的形式进行拓展，这更是以艺术学校的形式，进行交流。知识并不是作为什么“海洋”，而是成为一种流，一种光影，被镌刻在脑中。

原本电影的二维的空间，通过电影的技术手段，真正实现了建筑的三维空间，如果这三维空间，仅是为了看起来有三维的效果，那么它便失去了存在的价值——它永远也够不上真实，可当这三维空间被导演加以利用，当前景，中景，后景都被赋予新的人为的植入，在三维空间的内部，就形成了新的维度，这不是时光构建的维度，而是思想赋予的维度，这是一种新的镜头内部的蒙太奇，因为从某种意义上说，电影原来的空间已经进行了重建。须知，“建筑的在场，不是由建筑物的实在决定，也不是由人的意志决定，而是取决于人与建筑的结构关系，即建筑在人面前的现身情态和人对建筑的领会情态。”^①因此，这不是三维技术在商业导演手中单纯地实现所谓“立体”，而是同时在视觉和思维上投射出的“立体”维度，电影又活了！

5.2.2 建筑被收纳为蒙太奇语言

《爱森斯坦在瓜纳华托 Eisenstein in Guanajuato》2015

在描摹画家、建筑师之后，本片是格林纳威献给偶像爱森斯坦的电影——看似不关乎电影本身，甚至拍摄的是爱森斯坦的纯粹私人生活，但无一是用爱森斯坦的方式，或者说，是颠覆爱森斯坦的方式，正如爱森斯坦曾经在电影史上所做的那样，以及他在墨西哥瓜纳华托所经历的一样，震撼到足以改变。

在前一部电影《3×3D》中，格林纳威尝试了3D的效果，并将一段古老的历史用在一栋古老建筑中，以飞逝的图文的形式，以及快速移动的长镜头来进行穿梭诠释。在本片中，可以看到格林纳威在与3D之间搭建起桥梁之后的各种施展。他尝试了裸眼3D，在人物出场时，人物两边飞逝的画面，慢慢出现，又渐渐趋向消失点不见。这些画面是年轻的爱森斯坦导演的三部电影——《十月》、《战舰波将金号》、《新与旧》的画面，配以《十月》的配乐，这是爱森斯坦最重要的作品，也是爱森斯坦即将面对的最重要的一段人生经历，足以震撼历史的十天，也是震撼爱森斯坦的十天。这是格林纳威惯用的手法，将百科全书式的注脚

^① 《建筑物与像——远程在场的影像逻辑》，P117，周诗岩，东南大学出版社，2007

植入电影中，但一个画面不够说明，便加入另一个画面进行延展。在《爱》片中，他并没有执迷于这些，而之所以在这个篇章中提及本片，则是因为建筑在本片中充当的重要角色。蒙太奇是什么？格林纳威的回答并不是将蒙太奇置于长镜头的对面，他眼花缭乱的杂耍蒙太奇，以及用巧妙的手法

本片令人惊讶的“长镜头”，是爱森斯坦在与他的爱人在卡涅多在下榻的宾馆餐厅的一段移步移景式的对话。在爱森斯坦往前行走时，卡涅多则始终坐在餐桌边，随着镜头的移动，爱森斯坦始终没有走出场景——场景被大堂中的石柱所中断，并且依靠石柱作为切割，展开新的场景，在不知不觉中，完成了蒙太奇式的剪辑，这确实是镜头与镜头之间的交换，却给予观众蒙太奇式的观感——爱森斯坦始终很焦躁，不停地走路，而卡涅多几乎没有移动过他的身子，在桌上放一支红酒杯，并没有为他的焦躁所打搅。在这样不知不觉的移动中，场景甚至从室内移到了室外，并且摄像机镜头还调转了方向。

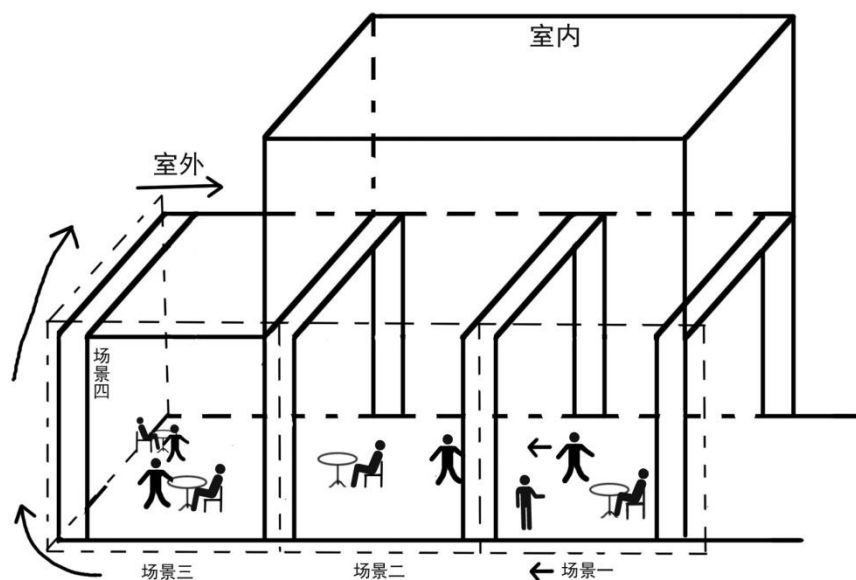


图 5-1 图名

如图 5-1 在这个被伪装成长镜头的场景中，摄像机随人物往前，实际依靠建筑中的珠子作为镜头与镜头的分隔，始终坐着的卡涅多“出卖了”这个伪长镜头。

而在这个调转的镜头中，导演还安置了镜像，再次依靠石柱，形成了左边与右边两个同时存在的时空——你可以将之看作是左右的镜像，更可以看作是两台摄像机在同时工作所投射出的不同影像，更可以将之当作是导演故意为之的存在时间差的镜头间的偏差。

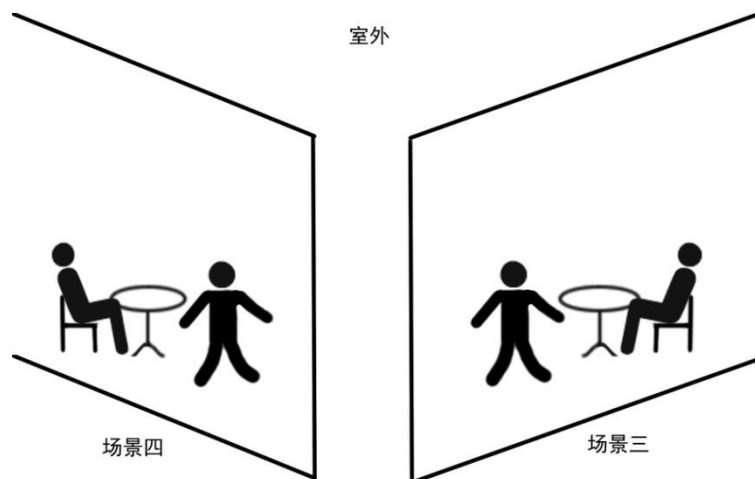


图 5-2 利用建筑作为镜头的剪接工具

如图（5-1）在这个被伪装成长镜头的场景中，摄像机随人物往前，实际依靠建筑中的珠子作为镜头与镜头的分隔，始终坐着的卡涅多“出卖了”这个伪长镜头。

他也再次将《高俅斯与鹈鹕公社》中的床搬到了本片中。床当然是可以被视作为舞台的中心，而建筑设计在这里承担的作用，是更好地展现舞台。舞台的布景，也不再局限在三面墙，甚至是地板也成为了可观察的视角——半透明的玻璃砖按纹格形成对称，从下往上的视角可观察的是一个模糊的，带着暧昧的，有光的世界。光，成就了一切可能，光的折射和阴暗，造就了爱森斯坦的天堂。是的，仰视的，向上的，光之上的世界。

在另一个很像长镜头的场景中，床置于房间的中央，爱森斯坦和他的情人被困在中间，而他兴师问罪的女赞助人，则围绕着他的床一圈圈地旋转，镜头采用的是一组正反打镜头，并且以相同的旋转速度进行转动，赞助人在旋转质问，盯着爱森斯坦和卡涅多。与此同时，再切换爱森斯坦的主观镜头，看着她不断地前行，但镜头在旋转时，中间的人则是停止的，这里就有镜头与镜头之间的隐秘切换。

“若你想为摄像机创造这种受限空间的感觉，你需要以正体积来挤满负体积——在相对较小的空间内挤满物体。”^①在这个场景里，爱森斯坦被逼迫，旋转的空间构成了空间的受限，空间似乎被挤压得越来越小，加上速度，形成了逼阙。这是空间、速度与镜头配合而产生的奇妙效果。

^① 《实用媒体美学——图像 声音 运动》，P168，赫伯特·泽特爾，中国传媒大学出版社

第六章 结论

在这篇文章的论证过程中,从彼得·格林纳威对电影的各种拓展进行了分析,纵观这位导演的电影的创作历史,他从未间断过对电影的探索,仿佛无限制地在艺术的各个门类里游走,让电影与这些艺术进行交错互通,绘画、音乐、雕塑、建筑、戏剧,并且探讨电影与它们之间的关联,与此同时,为电影找到可延展的方向。历史是敞开的、艺术是共通的、感官被完全打开,因此电影更是可以有无限疆域,而不是囿于某种所谓的形式。

在正文的四个章节中,分别对电影与其他艺术的交错进行分类论述。

第二章,电影解决的人类学命题,罗列了在格林纳威早期电影中出现的各类字母、文字各类语言学范畴的符号,以及这些符号文本在他电影中获得的新生。这些符号文本,以及RB奇塔基的绘画作品在形式上给予格林纳威极大的灵感,促使他在电影的形式上进行了各种混搭,并且有条不紊地采用了统计学的逻辑进行消化,与此同时,他在电影蒙太奇手法的探索上,又与这些文本符号的命题不谋而合,使画框与画中画,杂耍蒙太奇的手法成为他的最常使用的电影叙事手法。他的叙事手法并不为线性叙事服务,相反,他所做的是解构常规的叙事,就像他所拍摄的以纪录片作为形式的影片,也并不为了表现真实,而是为了加载他自己的理念和思维模式。与此同时,这一阶段也在为他日后的“叙事长片 Features”作准备。

第三章,电影解决的绘画命题,这一章节着重审视了格林纳威各个阶段电影中荷兰静物画的作用。将这个时期荷兰静物画的演示,在物体的描摹方面的主题来实现绘画意义的多样性:物质作为隐喻的载体,作为消费行为的象征,作为美丽的东西来布置他的电影的静物场景,作为真实可视面的说明。通过荷兰艺术史上的争论,假定在荷兰艺术史上寓意和视觉/物质作用是相互对立的,我试图将两种模式分开,确立格林纳威每一次采用两种方式获取的意义。在《画师的合约》中,绘画和视觉解读物体构成并不只是一种额外的理论阐述,也是电影的中心主题,被明确地提出但并未被解决。在《动物园》和《挨个儿淹死》中,对照物被抛弃,两种功能共存无疑,毫无潜在矛盾。在《厨师》片中,格林纳威从他第一部剧情片的反对派模式起,经历了很长的道路。这里,他电影的可视面构成他自己的政治性隐喻并对消费主义进行攻击。

考虑到格林纳威隐喻的附属,那也可以合理地论证导演的主要目的在于利用荷兰静物画来唤起象征性、隐喻意义,是为了丰富他电影的多重层次的意义。并且在一定程度上他所做的,使用腐败的画面,描绘食物背后的象征和人与动物的合并性象征趋势,物质上的和精神上的,客体和主体。但他最终是他那个时代的

产物，荷兰静物画的视觉景观在他拍摄电影时候摸索找到进入他电影画面的方式；留心盯住荷兰静物画的需求，它的处理生命物质性方面的能力，就像它的逼真度指向一种感性认识的方式，这些是在电影中都是同等重要的所有方面。这种同时利用两种理论上对立的处理来质疑它们也/或的关系。我们真的需要忽视静物画隐喻的潜在意义来对它们的逼真的描绘表现惊讶吗？在格林纳威电影实践中，静物画中物体的运用启发了阐释方式的综合，而不是只有一个对立面，一种聚焦在创造多样象征层次和消费方式的综合体，伴随着这样简单多数的解释最终预示着观众们的大多数欢乐能从格林纳威的电影中获得。

第四章电影解决的戏剧命题，戏剧性命题在格林纳威看来并不是戏剧的叙事，这是本章想要极力论证的一点，叙事不是目的，而艺术的形式才是关键。在格林纳威各个时期的电影中，舞台有着相当重要的意义，通过舞台，通过戏剧化的呈现方式，他推波助澜地将电影中的主人公进行着重描绘，之后又很快地拆掉他自己搭建的舞台，将舞台的墙推倒，消弭戏剧与电影的边界。怎样以电影的语言表现戏剧，电影中的戏中戏形式，是为电影做了怎样的一种贡献。电影艺术与戏剧之间并非那么紧密，它们绝非相同的艺术，这是他竭力想要澄清的事实，即便他也表现出对戏剧形式的狂热。此外，最高的戏剧形式——悲剧的意象也是格林纳威电影一直没有放弃的表达，死亡作为终结，是悲剧的最高形式，也是平凡的正常结局的一种，对死亡意义的探讨，也晋升到对生命意义的哲学论题上去。

第五章电影解决的建筑学命题，从二维到三维，电影的技术进行了不断的变革，电影的空间语言，与建筑的空间语言之间，是否有所关联。在格林纳威第一部电影，和他近年来的转型之作间的距离，并非只是简单的电影手法的愈加成熟类似这样的评价，而是彼得·格林纳威作为电影作者，对于电影形式与内容的思考不断进阶之后的哲思。他并没有做任何悲天悯人感人大作，却通过每一次尝试为电影这座“孤岛”填海造地，他站在边界之上，但始终没有放弃电影这座岛屿，在电影的视觉艺术上，他是一位不断前进的勇士。

参考文献

1. Peter Greenaway Interviews Vernon Gras,MARGUERITE, PUBLISHED by MISSISSIPPI, p35
2. Lawrence,Amy,The Film of Peter Greenaway
3. Gilles Deleuze, Ciema I:The Movement-Image
4. 《电影研究导论》p7, 吉尔·内尔姆斯著, 李小刚译, 世界图书出版公司·后浪出版公司, 2013
5. 《解码英国电影大师:关于"性、爱与死亡"想通相异的三种解读》李二仕, 中国书出版社 2009
6. 《英国电影十面体》李二仕, 三联书店, 2006
7. 《绘画与电影的艺术交融》杨先平
8. 《对格林纳韦影片的性别文化分析》李力
9. 《电影_魔法圣婴_框架叙事分析》高尔雅
10. Peter Greenaway' s Postmodern/Postmodern Cinema, Amy Lawrence, Cambridge University Press
11. The Film of Peter Greenaway:Sex, Death and Provocation by Douglas Keesey,McFarland&Co Inc
12. Peter Greenaway:Museums and moving Images by David Pascoe,Reaktion Books
13. 《外滩画报》-文化-电影《1968 年的革命》, 2008011
14. 《新千年文学备忘录》, 译林出版社
15. 《蒙太奇论》C.M 爱森斯坦, 中国电影出版社
16. 《视与听 Sight and Sound》的增刊, 1996 年 5 月
17. 皮尔士《符号学·已知道的符号学基础》,1980
18. 翁贝尔托·埃科《符号学与语言哲学》
19. Greenaway in Steinmetz and Greenaway
20. Michel Foucault,The Order of Things Random House, 1970
21. 中央电视台《人物》专栏 20060511
22. 《视觉机器》保罗·维利里奥, 南京大学出版社
23. 《文化人类学》, 威廉·A·哈维兰, 上海社会科学出版社
24. <http://i.mtime.com/1513343/blog/4192572/2/>
25. Alan Woods, Being Naked, Playing Dead
26. 《绘画与电影--彼得格林那威访谈》, [法]菲利浦·比拉尔, 胡滨译
<http://www.douban.com/group/topic/1071667/>

27. Gras, Vernon, and Margeurite Gras, eds. *Peter Greenaway: Interviews*. Jackson, MS: University Press of Mississippi, 2000.
28. Greenaway, Peter. *The Cook, the Thief, his Wife and her Lover*. Screenplay. Paris: Dis Voir, 1989.
29. Riley, Gillian. *The Dutch Table: Gastronomy in the Golden Age of the Netherlands*. San Francisco: Pomegranate Artbooks, 1994.
30. Willoquet-Maricondi, Paula and Mary Alemany-Galway. "Introduction: A Postmodern/Poststructuralist Cinema." *Peter Greenaway's Postmodern/Poststructuralist Cinema*. Ed. Paula Willoquet-Maricondi and Mary Alemany-Galway. Lanham, MD: Scarecrow Press, 2001. xi-xxviii.
31. 《诗学》，P23，亚里斯多德，人民文学出版社，1982
32. Wills, David and Alec McHoul. "Zoo-Logics: Questions of Analysis in a Film by Peter Greenaway." *Textual Practice* 5.1 (1991): 8-24. allen, Alan. *Being Naked Playing Dead: The Art of Peter Greenaway*. Manchester: Manchester University Press, 1996.
33. Schwenger, Peter. "Corpsing the Image." *Critical Inquiry* 26 (2000): 395-413.
34. E. Franits. Cambridge: Cambridge University Press, 1997. 21-56. Foster, Hal. "The Art of Fetishism: Notes on Dutch Still Life." *Fetish: The Princeton Architectural Journal*. Vol 4. Ed. Edward Mitchell and Sarah Whiting. New York: Princeton Architectural Press, 1992. 6-19.
35. 《建筑物与像——远程在场的影像逻辑》，P191，周诗岩，东南大学出版社，2007
36. 《不朽》米兰·昆德拉著，王振孙，郑克鲁译，上海译文出版社，2003
37. <http://i.mtime.com/lenomdurose/blog/1020911/>
38. 《实用媒体美学——图像 声音 运动》，P168，赫伯特·泽特尔，中国传媒大学出版社
39. Rice, Charles. "The Drama of Identification: Reflexivity, the Apparatus and Peter Greenaway's *The Draughtsman's Contract*."
40. Schama, Simon. *The Embarrassment of Riches: An Interpretation of Dutch Culture in the Golden Age*. London: Collins, 1987.

致谢

感谢我的导师王方副教授，是你在多年前的本科课上，就令我对光影执迷，激励我对这世界更多的可能性进行探索；在毕业 7 年之后更是鼓励我再度拾起学业，在学术上引领我入门；不仅如此，你更是我思想的明灯，令我见识理性的光辉，找寻到前行的方向，并坚定地往前。于此同时，在我每次于世俗生活感到迷惘之际，也是你为我拨云见晴，为我解惑；在这篇毕业论文的写作上，你也花费心思，引导我寻到正确的方向。遇见你，是我最大的幸运。

感谢我的家人，是你们对我支持，才令我坚定地再次选择学业。感谢我的女儿，你是我的动力之源，2014 年 9 月-2015 年 6 月，这是我们共同拥有学生身份的唯一一年，很高兴拥有如此特别的经历。

感谢我的同门游杨，你是我这三年来交到的最志同道合的朋友，我们相差十岁，却能分享思想之火花，共同进退，感谢你给我那么多的帮助。

感谢我的好朋友们，我不一一列出你们的名字，是你们让我在这三年重新审视自己，认识自己，找到自己。

感谢曹静、吴迪、钟志远为我论文制图所做的贡献。

最后，感谢这三年，这将是人生不可磨灭的回忆，会如同我最珍爱的电影胶片般不时在我心中放映。