从街道到电影宫
——克拉考尔早期电影理论中的城市空间(1918—1933)

蒋兰心

齐格弗里德·克拉考尔(Siegfried Kracauer)以电影理论家的身份受到中国学界的广泛关注，尤其是“现实主义电影理论家”这一标签，往往将他禁锢于经典电影理论的教科书中。事实上，早期克拉考尔作为一位集中研究“现代性”议题的文化学者，一直将城市空间当作其重点关注对象，并且于魏玛德国时期(1918—1933)，发表了诸多关于城市空间的论述。然而令人遗憾的是，这些珍贵的思想在一定程度上被遮蔽和遗忘。另外，作为魏玛德国首屈一指的影评人，克拉考尔早期在《法兰克福报》发表了一千余篇与电影相关的文章，对现代城市与电影空间的形而上思索也成为他后期“现实主义电影理论”的起点。因此，本文试图以克拉考尔早期电影理论中的核心对象——“街道”和“电影宫”——为切入点，剖析其电影城市话语及其现代性内涵。

一、街道：现代城市的典型表征

街道作为城市景观的集合，体现出最为鲜活的现代性征候，这深深吸引了克拉考尔。《柏林与其他地方的街道》收录了他 1925—1933年间发表于《法兰克福报》的城市散文，文集被分为四个部分：街道(Straβen)、内室(Lokale)、物品(Dinge)、人(Leute)。克拉考尔从“街道”出发，穿过离散的“内室”与“物品”，最终落脚于“人”上，力图以“街道-人”的联结唤起“现代城市-现代人”的联结。

一方面，克拉考尔认为街道实现了个体与城市的积极互动。在《地下通道》(Unterf ü hrung)、《明信片》(Ansichtspostkarte)、《街头的尖叫》(Schreie auf der Straβe)三篇文章中，克拉考尔讨论了街道上弥漫的“恐惧”。他指出，“恐惧”并不仅是一种负面情绪，更是现代性的“震惊”感受，体感“恐惧”可以唤起“现代人-现代城市”的情感联结。在《一条巴黎街道的记忆》(Erinnerung an eine Paris Straβe)中，主人公漫无目的地游走，以游荡取代社交与性接触，在此，街道打破了现代性带来的空间侵占，开阔、流动的街道与压抑、封闭的内室形成了鲜明的对比，街道具有了自由、解放的潜能。

另一方面，克拉考尔认为街道可以生发出城市商业文明的自反力量。《再见，林登街》(Abschied von der Lindenpassage)描述了一条失意、过时的拱廊街，资本主义文化中晦暗破败的部分指向了商业文明的腐朽。《失忆的街道》(Straβe ohne Erinnerung)讲述了日新月异的库菲尔斯滕街(Kulf ü rstendamn)，建筑物不断更替，个体记忆与城市记忆不断消失，现代城市本体论上的破碎与虚无呼之欲出。《巴黎街头的人们》(Straβenvolk in Paris)刻画了一条被物品和行人填满的街道，巴黎街头的人们不为商品所动，只是“徒劳地闲逛”，商品不再关乎世俗中的经济价值，而是以物为基础的乌托邦想象。《圣诞摊位的魔力》(Weinachatlicher Budenzauber)中，圣诞节期间的柏林街道与被物环绕的巴黎街道同样具有乌托邦特征，更指向社会压迫。被压迫的游荡者充满矛盾特征，对现代工业机器的拒斥让游荡者拥有了诗意的光晕；然而，街道生活包含了消极、破坏性的一面，游荡者只要继续流浪，就注定被排除在主流社会之外，游荡者的持续贫困将造成审美断裂。为此，克拉考尔试图找寻现代城市生活的另一种可能，他将目光从街道投向了电影宫。

二、电影宫：现代城市的同构实践

电影这一现代性的产物与现代城市相伴而生，电影院作为观影场所容纳了街道上的游荡者。魏玛德国时期的柏林电影宫(movie palace)不仅有电影放映，还有与电影放映同时进行的杂耍、滑稽剧、交响乐、芭蕾舞等艺术活动。克拉考尔评价早期电影是“带有街头阿拉伯人的特点：没受过教育，在社会底层撒野的家伙”；绝大部分电影观众是“此前从未去过任何风雅场所”的“青年工人、女售货员、无业人员、流浪汉和社会闲杂人员”；电影宫成为了“穷人们和恋人们”的“栖身之所”，“偶尔会有昏了头的知识分子游荡其间”。[1] 匿名性、流动性、当下性、离散性等等，成为街道与电影宫、游荡者与电影观众的共同特征。

《散心狂热》(The Cult of Distraction)是克拉考

万方数据

尔电影研究中极具开创性的一篇，文章力图通过电影观众在电影 /电影宫中获得的全新感官体验 /知觉范式(“散心”)，来说明电影宫作为现代城市的新型场所、电影观众作为新型群体具有的革命潜能。文中指出，魏玛德国时期现代城市中随处可见的“散心”活动具有双重向度：一是社会学向度，柏林民众对“散心”的狂热追逐其实是工作之余的娱乐、消遣，是一种融合了社会劳动分工与城市商业文化的集体行为。二是美学向度，电影作为新出现的艺术形式所带来的感官 -审美体验，既是一种全新的刺激 -反应的感官体验，也是一种专心 -散心的审美体验。

就其社会学向度而言，克拉考尔认为电影观众组成的新型群体具备重新定义“大众”的革命性潜能，并在很大程度上形塑了现代城市的公共空间。一是，电影观众由匿名、相对异构的集体，在观影过程中骤然转变成为一种新型公众结构——“同构型观众群体”(homogeneous cosmopolitan audience)。同构型观众群体力量强大且极具拓展性，不断侵占曾由资产阶级主导的城市公共空间，面对大众文化的强烈冲击，教养阶层要么加入其中，要么独守精英立场。总之，他们的城市空间将越来越小。电影由此具备了重新定义“大众”的可能性，并重绘了现代城市的空间组织关系。二是，电影宫巧妙融合了传统劳动分工与现代都市商业文化，进而建构起一个福柯所谓的“异托邦”，柏林电影宫中的电影观众既不是社会主义和共产主义认为的无产阶级，也不是勒庞(Le Bon)眼中的“乌合之众”，而是由迅速发展的“散心”活动(即大众文化)构成的新型群体。这一新型群体展现出的平等、开放，带来了反叛和解放等革命潜能。

就其美学向度而言，克拉考尔认为电影带来的感官 -审美与现代城市带来的知觉结构，交织浸润为全新的体验。一是全新的感官体验。柏林电影宫中与电影放映同时进行的杂耍等娱乐活动，创造出目不暇接、变幻莫测的观影体验。观众在收获高强度的感官训练的同时，对现代城市产生了更为深刻的理解。因此，早期电影对于现代人适应现代城市生活起到了积极作用。二是全新的审美体验。电影作为一门与现代城市相伴而生的艺术，“打破迄今为止所有艺术中一直与观众保持的距离，是一门真正的大众艺术”。[2] 在此意义上，“作为‘分散注意力’这一意义的‘散心’，具有某种‘美学’的向度”。[3] 不仅是电影宫中应接不暇的艺术活动分散了电影观众的注意力，电影本身也在制造“散心”的审美体验。例如，以卢米埃尔兄弟的影片为代表的早期电影并未讲述令人“专心”的故事，而是展示现实生活的浮光掠影，带给观众的自然是一种分散注意力的审美体验，“在分散注意力时的披露具有道德意义”。[4] 现代性视域下的早期电影，由此具备了独特的审美价值。

三、《街道》：现代城市的精神表达

除了关注街道、电影宫等典型城市空间，克拉考尔同样关注城市空间在城市影像中的呈现方式。克拉考尔尤为偏爱表现街道空间的电影并对卡尔· 格吕内(Karl Grune)的《街道》(*Die Straße*，1923)推崇备至。影片讲述了一个小市民百无聊赖地躺在家中的客厅，街道上的光影诱惑着他，他抛下年老色衰的妻子冲向街道，然而街道上的妓女、赌徒、小偷都是穷凶极恶之人，街道的丛林法则吞没了他。在警察的帮助下，艳遇失败的小市民回到了家中，妻子接纳了他，从此，街道不再具有诱惑力。关于这部影片的讨论贯穿了克拉考尔最为知名的两部现实主义电影著作——《从卡里加利到希特勒：德国电影心理史》与《电影的本性：物质现实的复原》。通过梳理克拉考尔写于魏玛德国时期的系列影评文章可以发现，他对《街道》的评价与其后期的现实主义电影理论有着复杂的关联，甚至可以说，克拉考尔早期电影理论中对现代城市的形而上探索是其现实主义电影理论的起点。

克拉考尔从两个方面论证了《街道》是“最卓越最前卫的电影作品之一”。[5] 一是对电影蒙太奇的运用。克拉考尔认为，《街道》是“为数不多的表现对象只有运用电影手段才可赋形、营造的世界，只有通过电影才能实现”[6] 的现代电影作品。它的蒙太奇技法尤为出色，“拼凑在一起的胶片机械地重塑了这个世界——一个无声的世界，在这个世界里，人与人之间没有言语交流，唯一的语言是不完整的视觉材料。表现对象越是破碎地呈现在镜头中，视觉影像就越符合电影的组接原则”。[7] 在克拉考尔看来，电影与表现对象之间的高度契合真正解放了游荡者的眼睛与身体，摄影机让电影观众收获了与现实生活相异的漫游体验 /知觉体验。另外，《街道》中碎片化的蒙太奇技法，隐

万方数据

喻了当下的城市生活——“被剥夺了存在的生活，空虚得像个锡罐，随机、碎片化的事件组成了新的万花筒般的影像”。(8) 电影观众通过这些视觉材料实现了知觉方式的转变，电影与现代城市构成了某种同构关系。

二是对现代城市的情感表达。克拉考尔认为，电影中的小市民象征着每一个无家可归的现代人，“中产阶级的客厅本应是精神家园(Heimat)”，(9) 如今却只剩空虚压抑，苦闷的小市民从客厅望向街道，街道“揭示了一种诱人、混乱、摇摇欲坠的生活，然而街道与客厅一样无法充当现代人的家园，徒留下某种冒险的可能”。(10) 影片中的街道由此具备了情感属性，主人公的孤独是一种双重的无家可归——既排斥资产阶级内部的虚伪，又无法融入匿名的现代街道生活，克拉考尔由此生发出“先验的无家可归”的思索。主人公的城市漫游不仅与魏玛文化中的游荡者形象重叠，而且反映出理论家本人的人格特征：既对堕落的表面世界有亲近的渴望(尽管这在当时为多数知识分子所不齿)，又无法融入其中，这种矛盾心理促使克拉考尔走向现实生活，并渴望以电影的力量改变世界。可以说，对“街道”的复杂情感是克拉考尔现实主义电影理论的起源。

综上，在克拉考尔早期的电影理论中，街道作为现代城市的典型表征集中体现了城市文明，并蕴含自由、解放的潜能；电影宫与现代城市的同构关系既为电影观众带来了全新的知觉范式，又培育了他们的审美潜能；理论家对电影《街道》的偏爱既展现了城市的情感属性，又开启了克拉考尔“现实主义电影理论”的研究路径。重新发掘克拉考尔早期电影理论对当代电影与城市理论建构有着积极的参考意义。

（蒋兰心，武汉大学艺术学院 2020级博士研究生）

(1) 参见 [德]齐格弗里德· 克拉考尔《从卡里加利到希特勒：德国电影心理史》，黎静译，上海：上海人民出版社 2008年版，第 1页。

(2) Miriam Bratu Hansen, *Cinema and Experienrice*. Siegfried Kracauer, Walter Benjamin, and Theodor W. Adorno, University of California Press, 2011, p.262.

(3) 车致新《“散心”的审美 -政治学——从克拉考尔到本雅明》，《文艺研究》2015年第 6期。

(4) Siegfried Kracauer, *The Mass Ornament*, trans. Thomas Levin, Cambridge: Harvard University Press, 1995, p.326.

(5) (6) (8) Werke. Vols.1,3,4,6-9. Inka Mülder-Bach and Ingrid Belke, generaeds., with Sabine Biebl and Mirjam Wenzel. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2004-2009, p.56.

(7) (9) (10)，同(5) 第 54页。

科幻题材互动电影中城市的空间书写

许哲敏

当下，数码、技术、媒介的联姻正深刻而广泛地改写与创新着媒介的形态。作为其典型产物之一，科幻题材互动电影近年来逐渐崛起，将科技、想象、叙事与互动的优势交融发挥。

科幻题材互动电影是指以科幻作为故事题材，采用电影表现形式，具有叙事性、互动性的视听艺术综合体。尽管科幻题材互动电影所呈现的景观千变万化，但城市始终是其最为重要的空间载体之一。在此类互动电影中，城市不仅是媒介地理空间的故事发生地，更因具备“时时新变的本性，超快变化的速度，充满不确定性的可能性”(1) 而成为可交互、可沉浸、可感知、可反思的充满戏剧冲突的知觉空间。观众对于互动的操作可以深度影响有关城市的故事走向。

一、在地联结：意义空间的符号化

城市的空间书写之于科幻题材互动电影的意义不容小觑。一方面，城市中内蕴着人类能动性与环境相互作用的无限可能，另一方面，这一空间体制中的所有表现是“对空间更深刻塑造的一部分”。(2) 这种书写以意义空间的符号化形式，借由观众 -玩家(互动电影的受众，既是观众，又是玩家，兼备双重身份) 对于故事角色的控制和对城市的探索与实践，使其在位置媒介的作用下，产生深度的在地联结。

目前，科幻题材互动电影主要存在于游戏平台(如 Steam、Epic、Play Station、Switch等) 和网络平台(如 Netflix、爱奇艺、腾讯、优酷、Bilibili等)。作为互动主体的观众 -玩家操控鼠标 /键盘 /游戏机等使自己的化身(影片中观众控制的角色) 在影像空间中进行探索与互动。尽管影片中呈现的城市出自虚拟，但观

万方数据