

后现代视域下姜文电影中的游戏意识

田 华

(信阳师范学院 传媒学院,河南 信阳 464000)

摘 要:姜文的电影作品极具后现代性,在形式和风格上都有自己独特的的气质。无论是电影的叙事手法,还是影像风格,都具有强烈的游戏感。正是这种游戏感消解了电影银幕的存在,将电影和观众紧紧地连在一起,让观众参与到电影的游戏,并思考自身在电影中所处的位置。姜文电影的成功也可以说是中国新一代导演的游戏意识和游戏手法运用的成功。

关键词:姜文;游戏;电影叙事;电影风格

中图分类号:J905 **文献标志码:**A **文章编号:**1003-0964(2017)04-0068-03

姜文尴尬地走在了中国第五代与新生代导演之间,成为一个自己口中所说的“不入流的”导演。但当张艺谋、陈凯歌纷纷转向商业制作而遭非议,贾樟柯、娄烨仍在海外电影众奖项里来回徘徊又始终入不了国内观众法眼时,姜文却凭着他一直以来秉持的电影理念和电影风格慢慢打开了内地观众的心扉,成为当下被观众和批评家都比较认可的导演。

当今中国电影具有后现代征候已经是文艺界一个不争的事实。虽然对后现代主义在中国的接受在 20 世纪末曾经有过一段言人人殊的争论,但目前已尘埃落定^[1]。姜文的电影无疑是后现代的,这在其 4 部代表作品《阳光灿烂的日子》《鬼子来了》《让子弹飞》《一步之遥》中均可看出。他的电影在叙事风格上,带有一种浓厚的对传统电影的颠覆和戏谑,以致他被称为中国的昆汀·塔伦蒂诺^①。姜文的 4 部代表作品游戏感十足,这种游戏感既是由他过度使用所偏爱的拍摄技法所形成独特风格的体现,更是把它贯穿于他所有影片的构思、叙事的拍摄理念上。姜文电影的成功,在某种程度上代表了中国新一代电影导演在游戏意识与游戏手法运用上的成功。

一、电影的游戏

大卫·波德维尔认为当代电影越来越倾向于使用一种非线性的叙事方法,影片往往从一个固定的点分岔,然后假设性地展现各个行为路线,导向不同的多重未来^{[2]198}。这是波德维尔定义的“分岔路径”电影,并为其总结出了几个“游戏规则”,即分岔

路径是线性的,每条路径都坚守严格的因果线;分岔是做了标记的;分岔路径迟早会形成交叉;用传统衔接手段统一各个分岔路径故事;分岔路径常常平行运行;各条路径不具备同等权重,并且一个事件接收到的信息可处理为下一个事件的背景条件。若把这种表现“多重未来”的影片在概念上扩展,便可得出当代电影在叙事上的一个普遍现象,即叙事上的分段化,故事的讲述不再依循时间轴线,人物也消解了中心与非中心的界限。深化到电影理念上,这就是一种后现代性的表现,中心与权威的消解,让电影的叙事变得如同做游戏一般,在时间的表现上有了更大的自由度。如克里斯托弗·诺兰的《记忆碎片》,影片中一条是向前的时间线,一条是倒回的时间线,用黑白部分与彩色部分的交替呈现来区分正叙和倒叙这两条时间线,彩色部分从结尾叙述到中间,黑白部分从开头叙述到中间,最终两条时间线在中间相遇,这种独特的叙事风格给观众带来一种清新脱俗的艺术气息。再如,昆汀·塔伦蒂诺的《落水狗》,在叙事上不同于传统的线性叙事,而是将故事发生的顺序打乱,采用分段叙事并重新拼贴重组,从而制造悬念,引人入胜。

电影的游戏,其最大特征在于假定性,当我们把观影过程看成观众已经沉浸其中的前提,然后我们只需要使用某种假定性手法让观众“出戏”,便可以产生游戏感^[3]。可以看到,之所以能通过特定的假定性手法破坏电影原本结构使观众产生游戏感,是因

收稿日期:2017-04-20
基金项目:河南省教育厅人文社科项目(2017-ZDJH-198);河南省哲学社会科学规划项目(2015CYS008)
作者简介:田 华(1978—),女,河南漯河人,讲师,主要研究方向为影视文学。

为基于观众已经对原有的电影结构和表现手法十分熟悉,甚至将其视作“真实”的前提之上的,突然的假定性改变,会让观者猛然从连续的观影体验中抽离出来,回归到现实世界,认识到银幕的虚假。所以,电影的游戏,既是电影作者通过特定的技法“调戏”观众,让观众在虚与更虚中迷惘,又是观众在回馈电影作者,在经历了假定性手法的暗示后将自己的“出戏”直白地告知导演,正如伽达默尔所言:“游戏始终要求与别人同戏……游戏并不是一位游戏者与一位观看者之间的距离,从这个意义上说,游戏也是一种交往活动。”^{[4]7}

二、姜文电影的游戏叙事

电影叙事的游戏主要表现在叙事不再以时间顺序进行,事件的发生在时间上的安排有了更大的自由度。这在姜文的电影中是十分常见的,其叙事方式不仅不遵循传统的线性叙事,而且更是将故事背景模糊化,从而让整个故事都建立在一种虚幻之上,游戏感十足。在姜文的电影中的游戏叙事具体体现在叙事的分段化、意念化和狂欢化这三个方面。

叙事的分段化指的是将时空顺序打乱,重新建构时空。而重新构建的时空系列往往是凌乱的、碎片化的,观众需要认真审度与思考,甚至最后一刻才能看出整个故事的叙述过程,这种整体性的假定手法让观众与影片产生嫌隙,这才有了游戏感。如电影《太阳照常升起》,以环形叙事结构的方式,魔幻现实主义的影像风格,分4段讲述了分别发生于1976年春、夏、秋和1958年冬的故事。正常的叙事顺序是应该把发生在1958年冬的这段故事放在一开始讲述,但在姜文的电影中却采用了将每个时段的故事打碎,又将几个故事用不同的角度串联起来,银幕上呈现的是碎片化的影像,而事件本身反而隐含在时间帷幕的背后,要靠人物的交谈追叙事件。叙事变得跳跃不定,其中留下了大量的空白需要读者去想象和领悟,姜文就是这样建立了一座叙事迷宫。

叙事的意念化指的是故事的叙述完全融入作者的主观思想中,已经不具备现实的、历史的真实性和逻辑性。这在姜文的电影中主要表现在:一是历史的符号化。如《阳光灿烂的日子》和《太阳照常升起》都涉及“文革”的历史背景,但两部影片并没有如观众所预料的那样讲述典型的“文革”故事,而只是将诸如毛主席像、革命标语、军装男女、样板电影等符号化的事物插入影片中,给予观众背景提示,但他真正要讲述的却又是与该背景不甚相关的故事。《阳光灿烂的日子》时代背景是“文革”时期,叙事却背离了我们所熟悉的历史知识和思维定式,讲述了

少年成长的主题。二是“分岔路径”。在《阳光灿烂的日子》中,每当主角马小军对他关于米兰的记忆产生疑惑时,例如他是否真的与米兰相识过,是否真的在生日会上打了刘忆苦等,影片的叙事便不再按照原有的惯性继续了,而是发生了极度个人化的断裂、重组,甚至全盘推翻之前的讲述,从另外一个可能性去讲述这个故事。这正契合了波德维尔对“分岔路径”电影的描述,用影像表现多重可能而产生了游戏感。

狂欢理论在20世纪西方文艺理论界产生了重要影响,也引起我国学界的巨大共鸣^[5]。狂欢化是狂欢式的世界感受在文学中的表现,是从民俗学研究的对象狂欢节和狂欢式向文学领域的转化,这是巴赫金文论体系的核心概念^[6]。纵观姜文的4部代表作品,如影片《阳光灿烂的日子》中少年们在酒桌上的欢笑和纷争,《鬼子来了》中村民们与鬼子的血色聚餐,《太阳照常升起》中荒漠里起舞的人群和呼啸而过的火车,《让子弹飞》中对恶霸黄四郎的全面反攻,高潮部分都是由一场众人狂欢引领起来的。这种众人狂欢的场景本身就是游戏化的,往往是充满矛盾的双方竟然同处一室欢聚,如《鬼子来了》中的沦陷区村民与日本兵,这种狂欢场景的设置更是充满游戏感。狂欢是叙事的转折点,亦是假定性手法的展示点,在《鬼子来了》中,通过聚餐演变成杀戮这一戏剧性转折,彻底打破了之前村民们与日本兵的“和谐”关系,进入了一种符合观众关于抗日战争充满着血腥的常识之中,让观众猝不及防地从原来的叙事构架中游离出来,游戏化地实现了影片叙事和观众认知上的转变。

三、姜文电影的游戏手法

电影风格的形成需要导演在镜头运用、场面调度、剪辑等诸多方面注入心血,让影片富有个人特色。游戏化的电影风格更是需要导演通过各种技法的运用,让影片达到一种戏谑的、荒诞的地步,甚至能够通过这些手段达至一种与观众互动、交流信息的情境。姜文通过视角的转换、摄影机的微动、影像的拼贴和重复等手法使电影作品风格有了游戏感。

游戏感的产生,依赖于观众对视听语言的高熟悉度,只有当游戏的技法出现时,观众才能意识到并做出接受或拒绝的反应。视角的转换就是如此,当镜头在主观视角与客观视角、各个人物间的视角之间进行转换时,观众只有对其中的转换关系十分熟练,才能够品味到其中戏谑的游戏味道。

在影片《鬼子来了》的结尾,视角进行了多次转换,达到了游戏化的效果。例如,花屋小五郎要对马

大三执行砍头死刑的片段。镜头首先是仰拍视角,将两位主角都纳入镜框之中,随后小五郎向国民党军官请示,得到肯定答复后,准备砍马大三的头(至此都是客观视角),当小五郎将军刀举起来准备砍下去时,看到马大三脖子上的蚂蚁(这是小五郎主观视角),随即将其弹走,再次准备挥刀,此时马大三将头抬起来,望向小五郎(客观视角),小五郎显出吃惊的表情(马大三的主观视角),马大三露出怨愤的表情(客观视角),小五郎挥刀砍下(马大三的主观视角),镜头开始呈360度圆形运动(表示马大三的主观视角,头被砍下后在地上滚动),运动停止,小五郎将军刀收鞘,血色的眨眼(马大三主观视角),特写马大三被砍下的头,眨眼,微笑(客观视角)。这一系列剧中人物主客观视角的转变,再配合上色彩的运用,更是充满了戏谑感,在影片最后,马大三的头被砍下后,影像突然由黑白变为彩色。这段在代表胜利方的中国村民与代表投降者的日本兵,被杀者与杀人者之间戏剧性的视角转换,游戏般地完成了讽刺意味的表达。诸如此类短时间内视角频繁转换的手法,在《让子弹飞》《太阳照常升起》的高潮部分均有所体现。

在节奏感很强的电影中,有时镜头看上去是静止的,其实并非如此。在运动极其强烈的镜头与镜头之间插入静止镜头往往显得突兀,影响整体美感,于是一种摄影机的微动便诞生了。姜文的作品常常使用这种摄影机的微动,来弥补人物或景物长时间不改变所带来的节奏感的缺乏,这样也使得影片的游戏感大大增加。

影片《让子弹飞》可以说是姜文最为“硬朗”的一部作品,不仅仅是他所讲述的这个故事,更重要的是整部影片飞一般的节奏,影像的呈现令人应接不暇。在影片中段,三位男主角张牧之、马邦德、黄四郎在黄家开会,三人围坐在一张桌子的三个方向,摄影机需要在三人之间来回切换。如果是普通的正反打,镜头定在说话者身上即可,但姜文除了交代说话者与聆听者之间的关系(位置、态度)外,还让摄影机本身做了运动。在这场近十分钟的谈话中,摄影机一直随着镜头在三位讲话者之间来回切换,摄影机自身也保持着匀速的逆时针运转。正是这种看上去并没有必要的运动,让三个人来回被剪辑的节奏之外还产生了一种由摄影机带来的节奏感,两者相加,让紧张和不安的情绪更加深刻和夸张,充分调动

起观众参与游戏的心理。

拼贴是指“一种关于观念或意识的自由流动的、由碎片构成的、互不相干的大杂烩似的拼凑物。它包容了诸如新与旧之类的对应环节,它否认整齐性、条理性或对称性,以矛盾和混乱而沾沾自喜”^[5];重复则是某个事物或片段的不断再现,并在复现中得以强化,重复的力量逐渐扩大,能将混乱和矛盾提高到一个新的层次。影像的拼贴和重复是极具象征意义的,同时两者的结合也表现出一定的游戏性。

在《让子弹飞》中最后那场“擒四郎”,完全就是一出影像的拼贴,“撒金”“撒枪”“击门”“攻城”,4场戏在短短12分钟内完成,在如此短的时间里完成一场决战戏,它所展示的只能是由一些片段拼凑的大杂烩。在最后决战的时刻,气氛本应是非常紧张的,然而却多次出现老人打麻将的细节,这就大大增强了影片的游戏性。尤其是最后不断出现的那几只鹅,更是一种恶搞,影片所追求的其实就是一种荒诞的效果。《让子弹飞》最后的几场,每一个镜头重复后,便会形成比较直观的画面强调:张牧之3次在空旷的街道上发钱、发枪,镜头都在重复地拍摄女性击鼓、街道上铺满的商品和帷帐、打麻将的4位老人等场景,这些场景对于电影来说都有很重要的意义。女性击鼓渲染气氛,街道上铺满的物品代表群众的反应,而打麻将的4位老人则是群众反应的直接体现^[7]。而在张牧之最后召唤群众跟着他去杀黄四郎的时候,镜头一直从右向左移动,在这组镜头里,不断出现一群鹅,这群鹅象征着乌合之众,最后也只有他们一行人跟着张牧之来到了黄四郎家门口。影像快节奏地拼贴和重复,在原本的影片叙事模式中加入了作者强烈的主观意识和情感的表达,从而让影片“失真”,观众从惩处恶霸的故事套路中苏醒过来,意识到了电影银幕和导演的存在,知晓自己受到了导演游戏手法的“戏弄”。

综上所述,姜文的电影通过多种叙事技巧和游戏手法,在不断地颠覆和嘲笑陈旧的电影表现形式,将自己的影片打造成一部部具有浓郁游戏化效果的后现代主义叙事文本。既让观众享受到快节奏、高质量的视听语言,又让观众作为视听游戏的参与者去思考自身在电影中的位置。因此,姜文的电影无论是在叙事手法还是影像风格上,都凸显出后现代电影特色,在中国电影史上具有独创性意义。

(下转第74页)

现出追求新异的审美实践和崇尚自然、清新活泼的审美理想^{[6]20-26}。

三、结语

任何经典之作都有其不可忽略的形式美。美的东西体现了人们对生活的追求和自然造物的和谐。岭南传统门窗装饰与岭南民系文化有着密切的联系。岭南传统门窗装饰体现了岭南民系文化的开放与兼容、多元与统一、传承与创新。在建筑工艺上新旧材料的相互融合,装饰艺术符合清新自然和充满人文情怀的美学原则。本文通过对岭南门窗纹样装饰的形式美原则、门窗纹样装饰的寓意美,以及门窗纹样装饰的色彩美进行探析,有助于发掘岭南地域文化独特的风貌,展现了岭南文化地域的性格,丰富

了当今设计师对民族和本土元素的理解和运用。

参考文献:

[1] 曾娟. 西风东渐 新材旧制——近代岭南传统建筑中新型建筑材料应用研究[M]. 北京:科学出版社,2014.

[2] 莫子匀. 中国传统建筑门窗设计中的艺术特色分析[J]. 门窗,2013(7):34-35.

[3] 宗白华. 美学散步[M]. 上海:上海人民出版社,1998.

[4] 王丽娟,祁素萍. 中国传统窗棂艺术探讨[J]. 北方美术,2013(4):77-78.

[5] 张睿. 青花斗彩的艺术特征及审美意蕴[J]. 信阳师范学院学报(哲学社会科学版),2013,33(2):82-84.

[6] 唐孝祥. 岭南近代建筑文化与美学[M]. 北京:中国建筑工业出版社,2010.

On Lingnan Traditional Door and Window Decoration Arts

WU Shan

(Art Department, Guangdong Polytechnic College, Zhaoqing 526100, China)

Abstract:Lingnan traditional door and window decoration art is greatly influenced by its unique geography and nationality culture. Lingnan traditional structure of the doors and windows functionally could meet the objective needs, which have a unique aesthetics in the decoration, not only enriching the connotation of decoration culture, but also indicating the life interest in Lingnan. Its lattice door and window decoration design keeps in line with the proportion and scale, unification and change, symmetry and balanced aesthetic principles, and embodies its unique moral beauty and Lingnan door and window color beauty simply by veins decoration.

Key words:Lingnan; traditional door and window; decoration arts

(责任编辑:韩大强)

(上接第 70 页)

注释:

① 昆汀·塔伦蒂诺是 20 世纪 90 年代美国独立电影革命中重要的年轻导演,以《低俗小说》和《无耻混蛋》为代表作,环状叙事结构、“暴力美学”与黑色幽默是他的鲜明标志。

参考文献:

[1] 齐钢. 论当代中国电影在后现代语境中的变迁[J]. 浙江传媒学院学报,2005(3):8-11.

[2] 大卫·波德维尔. 电影诗学[M]. 张锦,译. 桂林:广西师范大学出版社,2010.

[3] 聂欣如. 浅论电影的假定性[J]. 文艺研究,1984(4):

134-139.

[4] 伽达默尔. 真理与方法[M]. 洪汉鼎,译. 上海:上海译文出版社,2004.

[5] 鄢鸣. 狂欢:真实抑或想象——狂欢理论的应用与反思[J]. 信阳师范学院学报(哲学社会科学版),2011,31(2):107-111.

[6] 廖松,袁智忠. 狂欢式影像表达与冲突后的审视——谈姜文电影精神内涵的建构[J]. 四川省干部函授学院学报,2011(3):27-30.

[7] 波林·罗斯诺. 后现代主义与社会科学[M]. 张国清,译. 上海:上海译文出版社,1998.

(责任编辑:韩大强)