

塔蒂的镜头语言与“符号帝国”

李玉童

(郑州轻工业大学 河南省郑州市 450002)

《玩乐时间》的构图,光影,整体低饱和的冷色调与画面中恰到好处的一些高饱和点缀色相映成趣,饱含隐喻的剧情,运用到极致的场面调度和一镜到底,都值得思考和学习,导演所传达的内涵或许不止停留在工业化时代的悲哀,还有一种玩乐的生活态度。

一、极致的场面调度与镜头语言

场面调度上的奇观其实在塔蒂的六部影片里都有所体现,这部《玩乐时间》则将场面调度运用到极致。影片中,塔蒂依旧摒弃特写,以大全景和少量中景拍摄,一个镜头中往往出现很多角色,有很多情节在同时发展,这也就是为什么观看每一遍都会有不同的新发现以及塔蒂镜头下的幽默随处可见。关于特写的镜头,塔蒂给出了自己的解释:“我不喜欢拍摄特写镜头的原因之一,我觉得没有权利让任何人的鼻子突兀地呈现在大屏幕上,我应该给观影者选择的余地,看些别的什么。”

在场景和细节的展现上,《玩乐时间》比前几部影片走得更远。塔蒂坚持以70毫米胶片拍摄,他说:“电影胶片70毫米的比例,与当今世界的规格是一致的”。这样的做法使画面细节异常丰满,投影在更大的屏幕上时,画质不会打折扣。其实这种视觉上的感受不仅在电影胶片的选择上,也体现在塔蒂的光影里,一部具有艺术性的影片在视觉上呈现的一定是震撼的,光影是塑造氛围的一大重要因素。提起光影就不得不想到我最近接触的两类视觉风格,第一类是赛博朋克风格,第二类是冷门的二渲三风格,与塔蒂的影片关联不大,只是想说明光影在电影里的重要性,一个将光影贯穿至整部片子的导演无疑是一位镜头大师,我也无需过多去分析现已有的详解,我的一些见解或许达不到前人所研究的深度。

光影也是视觉语言的一部分,在镜头中也有很重要的作用。赛博朋克是我最近才引起关注的风格,接触到一款风格游戏《the last night》就是将光影融入到游戏里制作出视觉感极强的风格,或许工业化与高科技有着千丝万缕的联系,《玩乐时间》中讽刺了现代主义,而后又抨击后现代主义,而赛博朋克是出于反乌托邦,制造颓废的局面,现在赛博朋克更多的是代表科技感,在未来主义上有所倾斜,在游戏制作团队流出的制作过程中不难看到,画面的光影关乎整个游戏的氛围,这也是游戏成为众望的关键。另一类二渲三风格即通过模拟三维的光影用平面技法画出来三维的立体效果,为什么说它冷门呢,是因为此制作方法需要花费大量的人力资源,《克劳德圣诞节的秘密》动画电影就是用二渲三的方式制作的,完全看不到任何二维的痕迹,三维的立体感非常强,这就是光影所制造出来的一种视觉效果,在我印象中我是第一次看到二渲三的影片,制作也非常精良,但票房惨淡,与《玩乐时间》不同的是,这部二渲三并没有引起轩然大波,但塔蒂却在电影史中留下浓重一笔。

回归到《玩乐时间》,继续谈镜头语言。在常规的电影语法中,主体与背景之间总有一个清晰的分野。当一个角色在场景中运动,我们的注意力就会被他的行为所牢牢吸引——他做了什么或他在做什么;而当场景在这些行动中得以凸显,他就变成了主体。但在《玩乐时间》中,每一个场景都被固定长镜头拍摄下来,每一个角色都有其额外的含义,

而围绕在他们身边的一切也不断与那些行为发生关联,一个典型镜头中的主体往往是屏幕上所展现的一切。许多画面,以餐厅发生的那一系列事件为代表,成为了多个潜在的兴趣点为独占我们的注意力而展开竞争的开放舞台。无论你选择自动忽略何为背景何为次要物,影片对主体的安排都总是能与我们所偏爱的观看反映相适应,当我们还我们的观看以自由,任由视线徜徉在光影中,并关注运动行为的整体,我们将会发现人物与人物、人物与物体、热闹时刻与静止时刻、看得出的滑稽与潜在的幽默之间的复杂关系所产生的无厘头“笑果”:一场几何学意义上的轻歌舞剧。孤立地看,这些细节有的无聊、有的有趣;而当它们组合在一起就变得无与伦比地别开生面了——这是哲学意义上的喜剧。

塔蒂是一个细节至上主义的人,他喜欢观察人,来来往往的车辆,他用自己的镜头语言表达出一种混乱的秩序感,在影片里,一个场景中,往往叠加着数个焦点,不同的人物与情节分散于画面的不同位置,时而入画,时而出画,而且以不同方位的全景来表现同一场景,时常无视180°抽线的限制。一般来讲,电影会对观众的视点加以诱导。比如一个突出的主人公,或画面中不重要的部分被虚化,打光时被暗化等。但塔蒂反其道而行,不仅利用全景,还利用长镜头,在场面中充分加入他想要表达的信息,也使观众有更多的时间在其中搜索,体会创作者的意图。《玩乐时间》的每一个镜头都在大方邀请观众自行搜索感兴趣的特定细节,塔蒂从不引导观众该看向哪里。其他喜剧让人在同一时刻为同一事件发笑,塔蒂的喜剧却使人在不同的时刻为不同的事件发笑。

对塔蒂影片的评价,美国评论家Noel Bruch在1969年写道:“《玩乐时间》是影史上第一个不光要重复看上好多遍,还应该从不同的距离去欣赏的作品。这恐怕是目前为止第一部真正‘开放’的电影,这样的作品可以有多种不同的解读及观赏方法。”《玩乐时间》带来了全新的观影方式:电影因观看者不断搜寻和解读而日臻完善。

这些就是塔蒂的镜头语言所带来的视觉满足感,镜头包含了太多的东西,景别,色彩,人物,叙事等等,针对人物塑造我还有一些浅显的想法。

二、塔蒂的角色塑造

在影片中,高潮部分无疑是夜间的餐厅,音乐起舞的人群,反复被上酱料的鱼,虚无的玻璃门的形式主义等,而要想突出一些角色,塔蒂运用的办法就是给这个角色施加特定的动作。比如酒店的服务员,他总会做一个相同的动作,用手向后抹头发,照镜子时,上菜时都会有这个动作,一是为了给人物增加笑料,而就是为了突出人物特点,虽然是一个很小的细节,但通过人的肢体语言不断重复会加深观众的印象,突显人物性格,使角色更为立体。这是我看影片感触最深的一点,这与我的专业息息相关,在如此混乱的场景中,塔蒂能够使每个角色都富有生命力,鲜明的性格特征,单看任何一个人都能够从中得知讯息以及笑点,在一些配角的塑造上也丝毫不含糊,就像是日常生活中正在发生的事情,而不是刻意营造的氛围。这大概就是细节至上的塔蒂所创造出来的局面吧。

(下转第32页)

(上接第 16 页)

三、塔蒂的符号帝国

整部电影里最疯狂也是隐喻和符号最多的就是在饭店里的情节了,我们似乎完全进入了罗兰巴特的“符号帝国”。饭店门口顶上像美元符号的霓虹灯,饭店里随处可见的符号——“皇冠”,服务员给美国女游客倒酒时形成了浇花的色情隐喻,符号烙在了每一个人身上,人们咋起身去跳舞时,背后都被印上了椅背上的皇冠形状。

这部电影里还有两处隐喻,一是饭店里一位男士给一位女士摘饭店里装饰用的苹果,把天花板都扯下来了,隐喻的大概是亚当摘禁果。但这回天遣丝毫不起作用,人们只是惊吓一下,继续无所顾忌的狂欢。第二个隐喻,也许是最重要的一个。就是那个醉醺醺的酒鬼,他看不到所有的符号,他捅破了假象,他貌似迷糊,实则最清醒,由这个人,完成了电影对消费时光的反思。

这部电影最有意思的是,你不知道你会在哪里看到一处很有意思的细节,似乎哪里都有导演的特殊意图。符号代表着很多寓意甚至代表一个国家的文化,比如中国文字就是中国的符号,文字的应用随处可见,

就之前提到的赛博朋克风格虽然来自美国但却包含了众多东方元素,比如文字,图腾,动物元素等等。影片中运用到的符号有对消费主义的反思,符号的出现也让人们加深了对某件事某个地域的认识。

最后我想通过这部电影谈一下生活态度,实际上“玩乐”贯穿整个影片,而不是影片最后一幕的类似游乐园的圆形花坛,发生的每一件事都似乎饱含趣味性,人们参与其中,乐在其中,但每个人的生活又是那么的一致甚至相同,这种感觉不仅表现在建筑造型上,还表现在人们的生活节奏。工业化带来的难道只有高效吗?就连生活在“玻璃方块”里的人都毫无隐私性,像一件件商品摆在橱窗里,这一系列现象引人深思。

参考文献:

[1]韩倩然,王秋雁.《心迷宫》的镜头语言分析[J].今古文创,2021(45):93-94.

[2]吴月涵.《夏洛特烦恼》叙事风格与镜头语言的关系[J].新闻研究导刊,2021,12(19):218-220.

[3]赵嘉睿.雅克·塔蒂喜剧美学及其诗性探究[D].中国电影艺术研究中心,2021.