

A Case Study of Narrative Microfilm "Tuner": Analysis of the Audio-Visual Technology of Immersion in Microfilm

Yansong Chen 1,a, Zilin Chen 2,b,, Xinyue Zhang3,c

- ¹ Collaborative innovation center of Communication University of China, Chaoyang, Beijing, China
 - ² Graduate School at Shenzhen of Tsinghua University, Shenzhen, Guangdong, China
 - ³ Art Department of Communication University of China, Chaoyang, Beijing, China ^aqx598394662@163.com, ^bchenzilin12@hotmail.com, ^c821112565@qq.com,

Keywords: Microfilm, Immersion, Audio-visual language, Technical analysis, Tuner.

Abstract. Distinguished from the traditional film aesthetic representation, the microfilm corresponds to the consumption of audiences instantly and the appeal of the fragmented experience. In this paper, the author analyzes the immersion concept of micro film, whose audio-visual elements can cause spatiotemporal chaos for making audience experience beyond the state of the text. The author takes *Tuner* as an example, makes aesthetic deconstruction of this microfilm's elements, and then analyzes the visual art performance and the sense of immersion in scientific cognition. At last, the true road that microfilm will turn to is the aesthetic immersion in the technical elements.

微电影"沉浸感"的视听技术分析 ——以叙事性微电影《调音师》为例

陈焱松^{1, a}, 陈姿霖^{2,b}, 张馨月^{3,c}

1中国传媒大学协同创新中心,朝阳,北京,中国 2清华大学深圳研究生院,深圳,广东,中国 3中国传媒大学艺术学部,朝阳,北京,中国

^agx598394662@163.com, ^bchenzilin12@hotmail.com, ^c821112565@gg.com,

关键词: 微电影; 沉浸感; 视听语言; 技术分析; 调音师

中文摘要. 微电影区别于传统电影的美学表征,契合了受众即时消费,碎片体验的诉求。本文即从微电影关于"沉浸"的辨析中,提出视听元素可以造成时空混沌,使观众体验到超越文本叙述的状态,同时以《调音师》为片例,对微电影的视听技术进行美学解构,分析其视听元素的艺术表现和沉浸感的科学认知。笔者最后提出,微电影在技术元素的美学沉浸,势必将实现自己微美学的真正转向。

"沉浸感"的概念最早在20世纪70年代由美国芝加哥大学的米哈里教授提出,用以解释人们在活动之中为什么会全神投入,注意力高度集中,过滤掉一些次要的信息,进入沉浸状态。而对于微电影而言,艺术接受不再是电影似的"纯内容"的严肃观察,而是更应该强调观众的接受体验和经验。



正如安德烈·巴赞指出:"电影这个概念与完整无缺地再现真实是等同的;他们所想象的就是再现一个声音、色彩和立体感等一应俱全的外在世界的幻影。"[1]这种完整还原真实的特性,为"沉浸感"提供了场景的基础,但是如何对视觉的锥体空间和听觉的三维空间进行解构,使观众产生沉浸感,这恐怕是叙事性的微电影所要追求的。

1. 微电影: "沉浸"与"反沉浸"的论战

当不用再考虑观众的接受过程是作品的结构还是电影诗学的时候,微电影便把电影从严肃的"剧院景观"中带领出来,走向电影的"阅读场景"时代。与电影相比,微电影突破了"传统影像高高在上的主流代言姿态及单向传播过程,非连续性的叙事模式和风格化的视听语言打破了受众在影院观影的'宗教仪式感'。"[2]传播过程、叙事模式、视听语言成为了其美学表征的关键词,也成为了其"沉浸"与"反沉浸"的分界线。

在传播过程上,微电影的传播平台主要以计算机和便携式电子产品为主,这样的平台契合受众即时消费的诉求,但是屏幕的大小和分辨率带来的沉浸感并不如"视线被所有屏幕包裹,影视构图边界超出人的可视范围"的其他电影形式;此外,微电影的受众常常处在复杂的场景中,很容易受到他者因素的干扰,因此与"空间性质单一,在标准严肃的电影院观看"的传统电影相比,微电影同样也没有沉浸感的优势。而在叙事模式上,微电影受制于时间问题,常常在时空跳切上跨度很大,甚至"过滤掉动作和情感的细节,增强人物和情节的功能性链接,消解故事的深度,整个故事的进展呈加速度的趋势"。[3] 故事深度的消解,或多或少地影响着观众通过剧情进入沉浸体验的可能性。

因此,微电影的美学表征基本上是"反沉浸",它很难在传播和叙事两个维度上建立沉浸感,但从视听语言来看,电影艺术"要求把两组截然不同的元素成功地结合在一起",并进一步提出电影的技术元素(摄影、照明、录音和剪辑)可以把"工艺变成艺术的美学元素"[4]。而对于微电影而言,这种技术性的美学元素(主要是视觉和听觉)与人的身体最接近,完全可以利用自己的技术表征,变成营造"沉浸感"的美学元素。

2. 微电影"沉浸感"的视听感知机制

在微电影的视域下,视觉并不是单一的静态图片,而是在规定画框区域中的动态视觉; 听觉也并不是单一的叙述语言,而是在耳机中或者音响下的三维复合声音。因此,对于营造 微电影视听语言"沉浸感"的感知机制是复杂而多维的,既是生理的机制,又是心理的机制。

从生理机制来看,视觉感知动态图像形成的基础是视觉暂留机制,而相对应的听觉感知基础则是"鸡尾酒效应",微电影从模拟人的视听感知经验开始,从而影响人类思维与情感。对于视觉来说,比利时电影物理学家尤瑟夫·普拉托提出了现代电影的原理,他认为"如果一些形状和位置略有差异的物体以非常短暂的间隔呈现给眼睛,它们在视网膜上形成的印象将会相互结合,而不是相互混扰。"[5]这就是视觉暂留最初的理论模型;而对于听觉来说,因为微电影播放环境的随机性,所以对于其声音的感知,常常运用到耳朵的"鸡尾酒效应",即双耳差异效应,即使有背景音乐和许多交谈声,人们还是能够有选择性地听清楚对方的谈话或是背景音乐声,这是人耳所特有的选择性听音功能。

而从心理机制来看,"格式塔心理"是营造沉浸视听感知的积极要素,观众根据自己的日常生活经验,对微电影视觉和听觉的"空白"进行补偿,获得沉浸感。格式塔心理学认为:"场与一个物体的行为是相关的。因为场决定物体的行为。而这个行为则可用作场的特性的指示者。"[6]屏幕中的场是物理的场,而观众内心的场是心理的场,微电影被观看的这一动作,就是在无形中链接了物理场和心理场,按照巴甫洛夫的神经反射学说,"心理场与物理场间建立起联系的过程,实际上就是视觉器官和思维器官的神经元间建立起神经联系,发出联想的过程。"这样的视觉和听觉器官和思维器官的联系,便成为了建立沉浸感的基础。



3. 微电影的"沉浸感"的视听技术分析

正如弗里林在《媒体艺术网络》中所说,"沉浸可以是一个主动的精神过程;然而,从古至今,沉浸在艺术史上往往作为一种精神同化方式来引发某一进程或转变,其独特之处在于可以削弱临界距离以及引起参观者的情感卷入。"[7]

微电影的沉浸感,具备时间和空间的双重表征,当处于良好的心流状态时,人几乎不会感受到时间的流逝,造成对现实时间的失真;同时他会脱离当下的场景,并且在摆脱沉浸的刹那,造成对现实场景的陌生感。而视听技术元素的本体,因为和人的直接生活体验接近,因此是混沌化时间与空间,制造双重沉浸的积极因素。

3.1 注意: 借助视听的重量,进行影片的叙事建构

开启沉浸的第一步就是让受众在观看时产生一种目的经验,并且让受众的意识不被其余的赘余元素所干扰。正如阿恩海姆关于"视听重量"的理论叙述,"对一个视觉对象所显露出来的吸引与排斥依赖于这个对象本身的视觉重量与其它对象的视觉重量在相互影响的范围内的关系。"[8] 阿氏的理论把视听元素量化,通过视听信息的物理量的多少,形成受众心理量的轻重,从而让受众直观地从视听技术元素感受到叙事建构。

或者更确切地说,在微电影的画面中出现的多个视听对象,应该用视听的技术语言有所区别,利用视听的重量引导画面的重心,聚合受众的注意力。比如,在微电影《调音师》中,依次出现了一系列的视听重量对比: (1)解说的重量大于背景乐的重量; (2)暖光中人物的重量>冷光中人物的重量; (3)画面右侧对象的重量>画面左侧对象的重量; (4)相对运动对象的重量>相对静止对象的重量; (5)饱和度高的色彩重量>饱和度低的色彩重量; (6)独白的重量>客观音响的重量; (7)有彩色物体的重量>无彩色物体的重量;

以第七项为例,在影片的最后一幕,画面的推移从赤裸的琴师到杀人的女主人的手拿的红色武器,到暖光台灯,最后到镜子场景。这一系列动作当中,所有的元素都是接近黑白灰的无彩色系的,而只有那个红色的武器是有彩色的。在现实生活中,人的知觉锚定了引力大地时,彩色的物体常常被人们知觉为比无彩色的物体要重。因此,最后一幕,在物理情感、心理情感上都加强了对红色武器的重量,强调了这一叙事核心,避免了其他干扰信息的传达,增强了受众的沉浸、通感体验。

3.2 解构:解构视听审美秩序,产生认知难度

格式塔心理学认为,一个简约的格式塔呈现于眼前,知觉活动不会受阻,就会感到舒服;但若是一个残缺的图形呈现在眼前,就会引起紧张和憋闷,直到在知觉中建构起一个新的格式塔。当影视符号偏离形式的"格式塔"时.就会导致审美心理的特有紧张,让注意力高度集中,潜力得到充分发挥。

微电影可以借助人在视听知觉的这种"格式塔需求",强化视听审美秩序的解构过程,产生认知难度,制造沉浸状态。而在微电影《调音师》中,无论是视觉技术元素,还是听觉技术元素,作用于大脑,都将按照一定原则进行"格式塔"的解构。

其一是视听元素的残缺、省略,促使受众自我心理完型。这样的状态被认知为: 当框架 切断要求连续的形状时,甚至就是一条线,比如一片风景中的一条地平线也会因其内在动力 而在框架之下延伸。以视觉为例,影片一开头,并不是像其他影片一样开门见山地介绍主角,而是利用了一些碎片化的镜头,比如调音师的钢琴,调音师的背面,调音师的正面等几个画面,来促使受众打破视觉秩序,完成对调音师外在形象的"格式塔完型"。

其二是视听元素的扭曲与异化,偏离规则的"格式塔"。以听觉为例,影片出现了多次的音画错位,当画面在展示主角在街上行走的时候,声音出现的却是主角和服务员讨价还价的声音。音画错位,打破了规则的格式塔,让人们单纯与复杂、清晰与模糊、组织与无序之间抉择,激发的情绪认知。



3.3 模仿: 模仿受众的生活经验,增加更多的沉浸视听要素引起经验移情

受众的生活经验,由"间接意指符号"组成,没有直接的表现性,"而影视视听语言由'直接意指符号'组成,视觉形象本身具有直接的表现性,也就是说,其能指与所指之间以"肖似原则"为基础"。因此,从微电影的维度来看,视听语言恰好可以模仿受众的生活经验,强化其经验中能指与所指之间的固有联系,增加更多的沉浸视听要素引起经验移情。

在摄影理论中,景别越大,镜头离受众越近,看到的景物少;景别越小,离观众越远,看到的景物越多。因此,多选择中偏大的景别,利用景深镜头引导观众视线,强化观众对于场景的注意,而不仅仅是剧情节奏的主意,提升观众的视觉主体性,制造更多地沉浸感的可能。

开篇对于主角的形象介绍、钢琴大赛主角的紧张、主角和老板的聊天,主角弹琴的时候的表情、主角调琴时候的动作、以及结尾的个人独白,在这些情绪关键点,影片连续性选用大景别镜头,甚至有些镜头为了展现视角的真实性,把上沿的边框卡到了头。就像法国电影理论家让•爱浦斯坦所说:"演出与观众之间不存在任何隔阂了。人们不是在看生活,而是深入了生活。它允许人们深入到最隐秘处……它就像一只被剥开的石榴那样暴露于众,易被人们接受……"。大景别镜头,让受众深入了影片的生活之中,与影片共同呼吸,共同体验。

4. 结束语

正如德勒兹所提出,"艺术是感觉的组合体,是纪念碑,把艺术视为际遇、事件、绵延和运动的过程,在时间、空间、身体的全景图中,通过色彩、音响、运动、力度、强度、节奏而生成感觉,从而实现了美学的真正转向。"[9]

作为后技术时代的微电影,在去中心化,去艺术化的当下,呈现出了沉浸化的认知景观。 无论是对于视觉还是听觉,微电影在技术元素的美学沉浸,势必将实现自己微美学的真正转 向。只是,在技术与艺术、沉浸与现实、主动与被动之间,"微"美学如何更好地把握电影 的本质,这将是成为微电影需要解决的难题。

References

- [1] François Achille Bazaine, What is the Cinema, Translated by Cui Junyan, Jiangsu Education Press, pp. 15-16, 2005.
- [2] Wang Fanhua, "Micro film as an image: an analysis of the" visual narrative "of micro film ,Journal of Wuhan University of Technology, vol.4, pp. 765-768, 2015.
- [3] Zhuang Xiaodong, et, Introduction to micro film, Tsinghua University press, pp. 132-133, 2016.
- [4] Lee. R. Bobby, Elements of the Movie, Translated by Wu Hanqing China Film Press, pp. 9-10, 1986.
- [5] Zhang Ming, "Visual Principles", Beijing: World Book Publishing Company, pp. 236,2012.
- [6] Yang Qing. "The major faction of Modern Western psychology.", Liaoning People's Press, pp. 236.1980.
- [7] Rudolph Frerin, et, Media Art Network, Translated by Pan Ziyi. Shanghai People Press, pp. 132-133,2014
- [8] Rudolf Arnheim. Center force: the research of visual art composition. Translated by Zhang Weibo. Sichuan Fine Arts Press, pp. 53,1991
- [9] Gilles Deleuze. Bergsonism. Translated by Hugh Tomlinson and Barbara Habberiam, New York: Zone Books, pp. 13,1988