

Research on the Development Path of “Film and Television Culture” in the Digital Era

Haoxiang Kan

Northeast Normal University, Changchun, Jilin, 130000, China

Abstract

In the digital age, film and television art has begun to learn from and integrate with many technologies, forming a development trend of “media interaction”. At the same time, the widespread application of VR digital technology in various aspects of film and television not only deeply promotes the updating and iteration of film creation models, but also provides diversified assistance for “spiritual peace” while expanding creative channels. At the same time, some film creations have begun to excessively pursue visual wonders, neglecting the humanistic value input that works should truly focus on under the guise of digital technology. Therefore, this paper aims to sort out the opportunities and challenges faced by film and television culture in the digital age, and summarize the best path for future development from the perspective of both advantages and disadvantages.

Keywords

digital age; film and television culture; development path

数字化时代下“影视文化”的发展路径研究

阚浩翔

东北师范大学, 中国·吉林 长春 130000

摘要

数字化时代下, 影视艺术开始与诸多技术相互借鉴融合, 形成了一种“媒介交互”的发展趋势。同时, VR数字技术在影视各环节的广泛应用不仅深度促进了电影创作模式的更新迭代, 也在拓宽创作渠道的同时为“心灵安顿”层面提供了多元化的助力。与此同时, 部分电影的创作开始过度追求视觉奇观, 在数字技术的粉饰下忽略了作品真正应该注重的人文价值输入。因此, 论文旨在梳理数字时代下影视文化所面临的机遇与挑战, 从优劣两端入手进行未来发展的最佳路径总结。

关键词

数字化时代; 影视文化; 发展路径

1 引言

数字化时代又称“后信息社会”, 是继工业时代和信息时代之后的一个新时代。随着数字化场域的深度发展, 不仅改变了影视界的传统创作手段与接受模式, 更为影视文化的创新提供了新路径。

对此, 当今电影的从业者应努力抓住新媒介的变化趋势, 积极以数字化思潮为助力, 充分将现代技术与中华优秀传统文化相结合, 注重心灵层面的人文关怀与文化层面的内涵传达。论文试图以如下四重路径实现影视艺术在数字时代的高质量发展, 避免其陷入“纯数字化”的误区。

2 交互性结构的“叙事破维”

首先, 从叙事维度来看, 数字化时代的影视创作可与

不同的媒介样本、叙事观念展开跨界交融, 并以此完成对传统叙事结构的拓宽。

一般来讲, 传统电影较多采用“线性叙事”的单一化结构, 观众本身并没有办法参与到叙事的建构活动之中, 而数字化技术则可通过编码设定, 邀请观众一起参与到情节的探索中, 形成一种“主权下放式的召唤结构”。

对此, 中国内地导演韦正就在他的创作中屡次采用了“互动剧情”的探索, 尤其是在《爱情公寓5》播出后, “互动叙事”的形式引来了受众的广泛参与好评。由此, 《破事精英》也开始成为他试图尝试“交互叙事”的实验项目。在其中, 观众可自由根据剧情提示解锁相应剧情, 其中小键盘的引入也为观众带来了开放的多重选择: 即除了屏幕提示输入“0001”到“0004”的代码之外, 用户也可以自行编辑其他代码。在韦正看来, 这种尝试会增加观众的探索欲。对此, 微博上已有粉丝尝试输入了《爱情公寓5》的房间号“3601”, 并成功解锁出了剧情中的隐藏彩蛋; 而这种“隐藏设置”与“导引观众探索”的叙事模式恰恰完成了对传统

【作者简介】 阚浩翔 (1997-), 男, 中国吉林白山人, 硕士, 从事艺术学理论研究。

叙事结构的重构。

因此，“数字化技术”与“跨媒介叙事”的结合必然会在未来成为影视界的主流改编力量，并且，“与改编不同的是，跨媒介叙事不存在单向的层级结构，一个跨媒体故事可以横跨多种媒介进行展现，每一个文本都对故事整体具有独特的功能。”^[1]

在这种新结构之中，观众能够被深入地代入影视中的角色之中，并且随着与剧情的深度互动，观众也开始不自觉地被创作者代入了“媒介漫游”的场域内。

所以，法国新一代电影史学家弗洛东曾用“不纯度”的概念来描述影视发展中的“混合融通态”，意指影视在与其他领域的合作中会日趋多元化。尤其是在数字化的时代下，传统对电影的学术界定一定会越来越不适用于实际的“影视现场”。

当然，虽然当今的数字化电影并未完全实现剧情与选择的深度融通，但是从调动观众积极性和参与性的角度来看，依旧具有正向价值。这种探索也为今后数字电影奇观叙事做出了尝试与探索，并且极有可能发展成为未来数字化时代的主流叙事模式。

3 去中心联动的“在场沉浸”

从呈现维度来看，数字化时代让每个人都拥有了成为互联网中心的可能性，而“多元中心”的出现实际上也代表着传统“中心视角”的解构。

正如金丹元教授所言：“数字技术的引入使得电影空间的表现力空前扩大，观众不仅对空间的感受更加强烈，而且还能获得某种奇特的空间体验。”^[2]而空间体验的巅峰状态即“全景式的虚拟现实设定”，在这种观感之下，其身临其境的真实感也会极度增强。例如，戛纳“沉浸影像单元”中的最佳VR电影《徒手攀岩人》，就采用了全景式的视频呈现方式，观众在观影中既可以追随主人公Alex的脚步，也可以自由选择其他旁观者的角度对大自然的险峻进行观察。

这种于“惊险”中的赞叹与同频共振的紧张，会让受众由衷地生发出一种“崇高之感”。这种崇高来自一种入乎其内的“沉浸”和超乎其外的“旁观感”，由此才能在移情的惊颤中又能将自己迅速拉回心理层的“安全视域”。并且，这种沉浸与心理层产生深切触动的本身，亦来自一种在场感。也即用户与虚拟现实系统的持续互动的“出入离观”，在这种离观的态势之下，受众会以技术中介为媒实现一种独特的“媒介漫游体验”，而这种体验的核心特质就是“去中心化”与“开放自主化”，即通过虚拟现实技术赋予用户在场感，以此来弥合真实体验与媒介之间的界限，使受众于虚拟场域中体验到“意识我”的自由流动。

在疫情的封控期间，大众居家隔离时，这种“新型的媒介漫游”也有效地缓解了大众的不安情绪。VR电影利用

数字技术与数字美学的手段将现实世界进行空间模拟，可以打造出与现实空间统一的“共存性”沉浸空间，这种空间的设置不但会使原本的虚拟环境成为推动观众情绪变化的催化剂，也可成为数字化心灵疗愈的一个技术助力。有研究表明：“在虚拟现实电影的空间环境中，观众能够体验极其强烈的沉浸临场感，并且情绪反应的速度与幅度差异更大，而这也直接影响观众对影片的情感体验。”^[3]

4 多元化技术的“人文传达”

然而，上述技术仅仅是服务于电影创作的工具而已，一旦产生过度技术粉饰的倾向，便有可能解构影视本身所要彰显的人文思想。

对此，纵观近年来的数字影片，虽然凭借其技术的赋能完成了如上两重“叙事破维”与“在场沉浸”的优势，然而却也在无形中产生了技术崇拜的趋向。例如，美国好莱坞影片《变形金刚4绝迹重生》，虽然在制作层面上投入了高成本，然而剧情的设置却多有为满足广告宣传而强行插入的嫌疑，如剧中“光头”在前往房顶之时从冰箱中拿出了一瓶伊利舒华奶喝了一口，然而随后镜头一转，却又突兀地给了一个几乎布满整个屏幕的“大特写”，此时广告嫌疑已经过于明显，当然这也许是为了缓解技术层面投入过多的无奈之举，但如此的败笔也预示着其叙事模式的“套路化”及人文表达的内在缺失。

电影创作中的技术表现对影片整体情节的张力塑造如若掌控不当，很容易形成喧宾夺主之势。数字化时代下，危与机往往是并存的，在技术助力的同时也会引人沉迷在对“虚拟现实”的依赖之中，从而忽略了现实中的真实意蕴；此之内在逻辑恰如柏拉图之“洞喻之理”。因此，技术从某种层面上来讲犹如双刃剑，若行之得法必会使创作另辟蹊径，锦上添花，而过度依赖也必然会使电影在“温水煮青蛙”般的沉沦中逐步降为技术的附属品。

当然，多元化技术的应用也有平衡得较为良好的代表，如电影《长津湖》就有效利用了三维合成等数字技术将战争场面与自然环境，表现得极具视觉冲击力。同时，影片中塑造的人物也更加鲜活有力，叙事丝丝入扣，引导观众一同经历了不同人物间的情感链接，其中有指导员梅生拿起女儿照片时眼里的柔情似水，亦有炮排排长雷公从车下被拖出来时的揪心疼痛。这种真实的情感是以国与家的“大爱”为媒介共同塑造而成的，其间交织着不同任务时的刚烈与柔情，将一位位英雄形象塑造得饱满且壮烈。

《长津湖》在数字技术与人文内涵结合的道路上不仅具备解读历史的文化价值，更在其间传达着其中深刻蕴含的家国情怀。确可启发与激励我们在电影创作中积极借助数字技术，在其深度挖掘影视中所蕴藏人文精神内涵的同时，进而拓展作品本身的思想层次，从而使作品在视听表现中达成完美的有机结合。

5 媒介漫游中的“回溯传统”

中国的影视创作应积极以中华优秀传统文化为依托,借助数字技术充分开拓影视艺术传播中华优秀传统文化的新路径,而这一工程的实施对当今“中国式现代化”有着特殊的文化贡献与文明价值。

其一,当今世界主流的数字化影视理论及作品多以欧美美学理论为基础建构逻辑,然而中国影视界想要发展出其独特的一面,就必然要摆脱其范式控制,最终走出自己的风格与特色。正如电视剧《觉醒年代》中的辜鸿铭教授所言:

“当一个中国人异化成一个洋人的时候,恰恰会引起他们的蔑视,只有让他们看到我们中国人有着与众不同的文明与精神,才会得到他们发自内心的尊重。”是故,中国的数字影视艺术发展,亦应积极关注中华优秀传统文化中博大精深的诗性智慧、意境美学等元素,将其以数字技术进行全新展现,这样不仅能够为影视创作提供丰富的优质资源,更能从根本上解决前文所述人文价值缺失的问题,提高作品本身的价值意蕴,真正建构出中国数字影视创作传播的独有理论体系。

其二,在数字化时代的发展进程中,接踵而来的网络信息与数字载体都在无形中让人们颠覆了原有对于城市乃至世界的认知方式,而受众也在这种场域营造中加深了原有的“媒介漫游体验”。对此,这种“媒介漫游”的载体正是以电影、电视等媒介手段所共同搭建出的“肉体之眼”而组成,其结果便是“主流文化社会所引领的认知形态逐步被平民主义、生活化、速度化、媒介化的城市主动认知方式所压倒”^[4],这种导向无疑开拓了大众的“观看范式”,但也在鱼龙混杂的传播中让受众在面临广博信息时变得无所适从,进而变得放纵和焦虑,这种心灵困境又是西式现代化进程中无法解决的;而这也就面临着另一处问题,即“人心的安顿”。

在这种现实下,过分对西方工业化影视创作进行盲目崇拜显然是不可取的,因为所谓的“大制作”虽然能够在短期刺激感官的享受,但无益于人心的终极指引。有鉴于此,中国的影视工作者需要在东方传统美学中寻找“人心安顿”真正良方。中国式数字影视创作艺术若想真正在“数字媒介漫游”的时代下创作出正向的心灵导向,就必须牢牢把握中华传统美学的精髓。在此方面,由追光动画制作的数字电影《长安三万里》正是此类导向的经典代表作,本片以历史为背景,成功实现了以数字动画呈现诗歌意象的“文学之美”。

例如,李白吟诵《将进酒》的场景就极具代表性:在李白的吟诵中,片中对其诗境的描绘让人拍案叫绝,其中驾鹤穿越万里波涛的豪迈与瑰丽奇景交相呼应,让观众皆心驰神往。同时,李白在诗歌中那段极具想象力的时空遨游,倘仅仅通过文字的描述则很难具象联想,但是采用数字动画的虚实相生处理却轻松地将诗歌中的绝妙意境表现了出来。《长安三万里》的成功某种程度上也反映了中华优秀传统文化在当今数字时代下依然具备的无穷潜力。对此,数字化的影视发展,依然需要我们借助中华五千年文明史积极进行守正创新,这也是我们不断在世界舞台上加速“破圈”和“新生”的关键所在。

6 结语

谈及中国数字化的影视之路,必然涉及体验与剧情的结合、技术与人文的结合、中国传统美学语境的回溯及话语体系的传播与建构四方面。

我们需清醒地认识到,在数字化时代中,技术仅仅是一种助力与手段,而人文价值、内在意蕴、美学感召等才是艺术作品长盛不衰的关键所在。故而,我们也不能看到数字化的弊端就因噎废食,或仅以返璞归真的态度拒绝一切技术化的升级。正如张歌东先生所言:“数字技术是制造电影真实感的手段而不是目的,它为人类提供了一把将电影艺术从必然王国带向自由王国的金钥匙。”

据上,我们应从“数字文化环境发展”与“中国话语体系建构”两方面为基础,积极构建起良好的人文生态环境,并使中国美学的元素与精神成为人们在数字化世界进行积极媒介漫游与生存交流的强大支柱,进一步向世界传播中国独有的“心灵安顿智慧”。

参考文献

- [1] 张之羽,丁晋.数字时代影视与电子游戏的跨媒介叙事与融合[J].传媒,2023(9):31-34.
- [2] 金丹元.电影美学导论[M].上海:复旦大学出版社,2008.
- [3] Ding N, Zhou W, Fung A. Emotional Effect of Cinematic VR Compared with Traditional 2D Film[J]. Telematics and Informatics, 2018(35):1572-1579.
- [4] 严亚,董小玉,谢峰.从漫游者到媒介漫游者——城市的观看之道[J].城市规划,2014,38(4):79-84.