

数字媒体艺术与影视创作的融合性研究

温礼睿

四川传媒学院 611745

摘要: 数字媒体艺术是将数字技术与媒体艺术相结合,形成的一门综合性学科体系。数字媒体艺术涵盖了社会科学、自然科学等诸多学科体系,数字媒体艺术的理念主要体现在自然、人文等方面。数字媒体艺术所涉及的内容面十分广泛,包括数字图像处理、艺术涉及等等。现阶段,随着我国社会经济建设进程持续推进,数字化媒体也应用范围日益拓宽,并且在人们日常深化中发挥着愈加关键的作用,不仅有效地改变和优化了人们的审美观念,而且数字媒体艺术的重要融合形式是以数字媒体艺术与影视创作的深度融合的方式为主。对此,本文则侧重分析和研究数字媒体艺术与影视创作的融合性,以供参考。

关键词: 数字媒体;艺术与影视创作;融合性研究

Research on the integration of digital media art and film and television creation

Wen Lirui

Sichuan University of Communication, 611745

Abstract: Digital media art is a comprehensive disciplinary system that combines digital technology with media art. Digital media art covers many disciplines such as social sciences and natural sciences, and the concept of digital media art is mainly reflected in nature, humanities and other aspects. Digital media art involves a wide range of content, including digital image processing, art involvement and so on. At this stage, with the continuous advancement of China's social and economic construction process, the scope of application of digital media is also expanding, and it plays an increasingly critical role in people's daily deepening, which not only effectively changes and optimizes people's aesthetic concepts, but also the important integration form of digital media art is based on the deepening integration of digital media art and film and television creation. In this regard, this paper focuses on the analysis and study of the integration of digital media art and film and television creation for reference.

Keywords: digital media; Art and film and television creation; Fusion studies

引言:

在科学技术高速发展的时代背景下,计算机技术遍布人们生活的各个角落并发挥着愈来愈显著的作用。通过采取改变人们的传统生活模式的手段,进一步有效地丰富了人们的文化艺术生活。在这样的大背景下,数字媒体艺术悄然诞生,数字媒体艺术主要涵盖了艺术和技术两个层面。在影视创作中,数字媒体艺术的应用,有效地突出了影视作品中人物和场景的艺术表现效果,为观众打造了更具丰富性、震撼性的视觉体验,如何深化其与传统影视创作的有效融合,对推动数字媒体艺术的发展起到重要的现实作用。

一、基于数字化背景探讨影视创作的发展历程

数字化发展背景下,与数字化相对应的影视作品得以诞生,最为典型的例子,是20世纪90年代美国的一部电影。从1995年,美国电影更广泛地应用了数字媒体艺术,该技术在电影制作过程中应用概率超过50%。20世纪以后,我国的数字化技术呈现直线上升的发展趋势,电影制作中数字媒体艺术的地位也日益提升,数字媒体艺术越来越广泛的应用到我国影视作品的策划、摄影、后期剪辑等工作内容之中。数字媒体艺术成为推动我国影视事业发展的重要推手。当今时代,电影制作工作的方方面面无不广泛应用着数字媒体艺术。

（一）数字技术快速发展

数字技术发展最快的时期是二十世纪七八十年代。可以以美国的电影发展为开端，数字技术的发展广受关注，数字化影视力度发展日益增强，影视工作队伍也得到了迅速壮大和发展。在这一阶段，数字化影视的创作思考得到了全新的突破，创作思路更加清晰，能够更好地依托于信息化技术的支持，为观众创造更丰富、更美好的视觉体验。在这样的环境下，各国优秀的影视作品在这一阶段频繁出现，有效地丰富和拓宽了数字化艺术的内容，有效地满足了观众对数字化作品的需求，为影视创作的发展进步做出了推动，进一步开拓了数字化技术发展的空间。数字化特效技术手段把原来很难拍摄的内容还原出来，很好地满足了影视作品创作的需要。

（二）数字化媒体艺术稳步发展

这一阶段，指的是20世纪90年代至今，数字化影视发展相对成熟。数字化特效技术能够很好地营造宏伟的场面。与此同时，人们的创作思路也在发生变化，数字媒体艺术不再只对人们的感官进行刺激，数字媒体艺术对人们的生活也产生了影响，同时也有效地促进了影视作品中数字媒体艺术的进一步发展。

二、简要概述数字媒体艺术和影视创作融合的基本形式

（一）补充融合方式

针对于补充融合型方式而言，其主要指的是借助数字技术将不同影像进行重新整合，然后将其重新组织起来的一种新型融合方式，这种方式有效的弥补和完善了传统拍摄方式存在的不足，能够有效的将影视创作难以实现的实拍画面轻松的展现在大众的视野中。利用这种融合方式制作的影视作品，往往需要计算机技术的支持，借助计算机技术处理难以通过镜头处理的画面，在此基础上，将计算机技术与抠像技术联合应用，使真实拍摄影响和涉及到其他来源的影像资料有机的合成在一起。例如，像《东方战场》这部电视剧，其中所涉及到的当时战争背景画面，多是结合音像档案资料，借助于数字化技术，使得拍摄的成品与作品风格有着相同的和谐艺术效果。这样的数字技术，就是补充融合型技术，它虽不容易分辨观众在镜头中的画面，但却可以将虚物做到最大程度的还原，使画面十分逼真。

（二）创造融合方式

该融合方式需要运用各种计算机图像处理软件，结合影视作品的实际需要去构建虚拟的场景和人物形象。

之后，再将构建起的虚拟场景、人物与实拍的画面结合起来。为了保证与真实镜头高度一致，在构建起虚拟的场景和角色之后，还需要按照要求适当的灵活调整人物的动作和行进的轨迹。例如，《仙剑奇侠传三》中的五毒兽花楸这一角色，备受大家欢迎，在其没有幻化成人形之前的形象，就是借助数字特效进行视觉创作的，因此这项技术得以广泛流传。在全球范围内，影视作品风格也出现创新，使得人们对此风格大为喜爱，一时间魔幻题材的影视作品频频诞生，快速的推动了我国影视行业的发展。因此，借助数字化技术创作影视作品中的虚拟人物成为数字媒体艺术常见的应用融合模式。

（三）特殊融合方式

特殊融合方式是指，需要在数字媒体艺术的支持下，特殊处理实拍的镜头画面，进一步提升相关镜头的表现力和感染力。这种方式常常被用在影视作品中的回忆场景。如果影视作品中要求同一人物扮演不同的角色，这种情况下也会运用到特殊融合的方式。这种特殊的技术融合对演员的表演技巧要求较高，旨在通过技术的支持和演员的表现力，顺利地将观众带到作品情景之中。与观众产生共鸣，如：在影视作品的回忆场景里，常常采用反差画面或者在真正画面中插入其他画面的场景，以这种处理画面的手段，增加观众对影视作品信息的接收程度，使观众可以更好的直观的理解影视作品传达的意思。

（四）优化性融合模式

在影视创作的拍摄进程中，基于现场场景条件以及作品演员自身状态的制约，一些剧本中所设计的内容并没有得到有效的彰显。以往来说，通过精细化的服装道具以及完善的布局方式，能够有效的展示所设计的内容，但是所能呈现的效果和实际内容之间还是存在着比较大的差距的。在现阶段的影视创作过程中，相关布局和服装道具依然发挥着关键性的作用，但是因新的拍摄技术的加入，其重要性在不断降低。通过有效地引入数字媒体艺术，可以有效地优化和改进拍摄阶段的情况，进一步优化影视剧最终所呈现的画面效果。例如，可以借助数字媒体艺术来优化场景，以达到服装道具所难以实现的表现效果，亦或者运用组合型的数字化技术来克服后期制作、拍摄设备等架设等困难现状，以此来能够实现影视剧作品进行改善和优化的目的。

三、数字媒体艺术对影视创作所产生的影响

（一）积极影响

1. 有益于影视作品叙事方式的进步

数字媒体艺术的应用,有助于改善影视作品叙事的手法 and 表现方式。大部分影视作品依照其作品结构确定叙事的方式。古老且经典的传统影视作品,大多是以文学著作为原型,将其整理改编为影视作品,因此小说中的叙事手法也随之延伸至影视作品中,但是由于复杂的信息交织在一起,导致观众在观看影视作品过程中容易出现信息错乱。随着人们精神世界不断丰富,传统的影视作品不在符合人们的精神需求,人们更加倾向于数字媒体技术与影视创作融合所产生的新颖的表现形式,可以将影视作品更好呈现在观众的面前,提升观众们的视觉及感官体验。

2. 增强观众观影的真实体验效果

随着数字媒体艺术的逐渐普及,其核心技术不断应用在影视作品之中。当前的影视作品一部分是由小说改编而来的,小说中一些描述唯美又浪漫的画面是单单依靠传统影视表现手段所展现不出来的,为此数字媒体技术则发挥巨大作用,通过对声音、色彩、阳光、场景、色调等等的处理,使得影视作品的画面更加丰富多彩,更加具有真实性,使观众有身临其境的感觉,进一步增强了观众的现实体验,有效提升了艺术作品的水准,同时也进一步推动了影视行业的发展。

(二) 消极影响

1. 应用数字媒体艺术削弱影视作品的情怀

数字化媒体的诞生和全面推广使用,逐渐体现出影视行业对其高度的依赖性,相较于传统拍摄方式,数字媒体技术应用更为广泛且能呈现出更好的效果,仅仅利用一台电脑设计出的人物就可以完全替代一名成熟演员所塑造的角色,而且可以保证高效高标准完成工作,但虽有诸多优势,真实演员以及一系列传统影视拍摄手段共同呈现给观众的视觉冲击以及真实感是数字媒体所不能给予的,观众追求的不止是精彩的画面和玄幻的效果,更重要的是影视作品本身的温度,演员与观影人之间的共鸣,以及带给观影人真实的感受,这些才能真正体现出一部影视作品的核心价值。

2. 数字媒体艺术的融合,丧失影视作品的道德价值

虽然利用数字媒体技术创作出的作品可以带给观众新颖,震撼的视觉效果,超脱现实的表现手法更能带给观众极为强烈的感官体验,但在实际的影视作品中。有些作者着重点出现偏差,目的性过强,过度倾向于取悦大众,娱乐至上,从而忽视了艺术作品本身应有的内涵,甚至为了迎合少数观众的口味,其拍摄的作品不仅没有教育意义,更是将一些不符合当下大环境的因素掺杂其

中。混淆视听,传播不利于和谐的声音,缺乏社会责任感,严重背离了艺术作品存在的意义。

四、探讨数字媒体艺术与影视创作的融合应用

(一) 加强在审美意义方面的交融

在影视创作中应用数字媒体艺术,主要是借助于计算机重新建构方式以及组件数字化形式,来进行一个全新的视觉虚拟场景的搭建,在数字媒体艺术的支持下,观众能够自然地参与和投入到虚拟世界中,并获得一种体验感十分丰富和特殊的艺术享受。数字媒体艺术很好地突破了影视作品层面现实世界和虚拟世界两者之间的界限。相比之下,传统影视创作的手段主要依靠现实拍摄,很少展示虚拟内容。这也是为什么传统影视艺术在拍摄科幻作品时难度非常大。数字媒体艺术的有效应用,使得影视作品与数字媒体手段有机结合起来,突破了影视作品呈现的形式,使其更具表现力。数字媒体艺术与传统拍摄方式的有机融合,有效地扩展了影视作品的范围,营造出了更加逼真的虚拟场景。

(二) 推动人文精神内涵的有机结合

对影视作品质量予以评价,需要综合分析和统筹考虑影视作品所表现出来的精神文化内涵以及主流价值观念能否激发起观众的情感共鸣。影视作品的独特魅力集中表现在其传达的人文精神及其艺术感染力。现阶段数字媒体技术在影视作品中的应用中发挥着良好的作用,但是,相对而言,其在人文精神方面存在极大的局限性。比方说,现阶段,在数字媒体艺术和影视创作融合进程中,许多作品的人物形象都是依托于数字化技术手段来虚拟创作形成的数字人物,这种人物形象并不能有效地传递和表达人物的内在个性和内心情感,不真实感很难和观众产生互动,不能引起观众的情感共鸣。因此,需要加强数字媒体艺术和影视创作在人文精神内涵方面的融合,更加和谐、完美的融合影视作品的艺术及其内涵。

(三) 要借鉴先进影视作品

现阶段数字媒体艺术与影视作品的有机结合,还需要进一步积累经验。也就是说,需要从以往成功的影视作品中吸取经验,积累应用数字媒体技术的有效技巧,确保在影视作品中数字媒体艺术技巧能够充分、合理的应用。有关人员要加强对数字媒体艺术的学习,充分了解和把握之后,灵活地应用到影视创作过程中。影视创作与数字媒体艺术的融合,需要相关人员保持不断的学习和探索的积极态度,更要从以往优秀的作品案例中吸取经验以及所存在的不足,为后续的探索和实践打下坚实的基础。

五、结语

当下影视作品创作离不开数字媒体艺术的大力支持。面对当前影视作品创作的现实需要和数字媒体艺术的发展现状,有关人员需要加强研究,明确把握影视作品的发展需要和未来发展趋势,选择应用适当的数字媒体艺术融合方式,从而创作出更加优秀的影视作品。数字媒体艺术与影视创作的有机融合,二者相互促进、共同发展。

参考文献:

[1]杨沛庚,谢艳虹.数字媒体艺术与影视创作的融合性研究[J].艺术品鉴,2021(29):14-15.

[2]廖美华.数字媒体艺术与影视创作的融合性研究[J].戏剧之家,2021(10):145-146.

[3]孙梦灿.数字媒体艺术和影视创作的融合性分析[J].艺术科技,2019,32(06):102.

[4]赵明明.数字媒体艺术的表现特性研究[J].参花(下),2018(12):88.

[5]吴金龙.数字媒体艺术游戏制作的表现特性研究[J].艺术家,2018(10):90.

[6]王薇.关于数字媒体艺术表现特性的研究[J].芒种,2017(24):105-106.

[7]钞琦峰.浅谈数字媒体艺术中的表现特性[J].明日风尚,2017(21):67.

[8]刘家铭,吴志广.数字媒体艺术游戏制作的表现特性研究[J].艺术科技,2015,28(12):60.