

影像的美學探問： 從 女性創作者談起



講師：游婷敬
(東方設計學院影視藝術系助理教授)



- 在新興影像媒體興起的年代，從傳統電影到數位電影的演變、影像製作媒介(數位攝影機、非線性剪輯)的數位化；到影像放映平台媒介的多元化(電視、網際網路)等，微電影的興起，這些媒介的轉換、平台的革新，是否致使在影像拍攝手法、故事敘事策略、影音媒材剪接至聲音呈現上，在內容上產生何種的差異和變化？
- 筆者乃以自身在**2013**年創作的《海上的人》和**2014**年《精靈》兩部短片，透過創作過程的應用與實驗，並應證影音媒體特性與創作本身的詮釋過程中，所產生何種的美學限制或革新。
- 並加以應證闡明其影音媒介轉換下，對創作上在處理敘事的時間和空間上，將對影像美學的革新和進展產生何種的影響？

一、數位電影開展的可能性



- Belton在<Digital Cinema: A False Revolution>一文
所有的數位電影將忽略素材媒介(material) 和市場端的需求，尤其對於日新月異的科技研發而言，真正的癥結還是在理念理想上的，而非唯物主義的。
- Friedberg在<The End Of Cinema: Multimedia And Techological Change> 一文
媒介的更換和多媒體時代來臨的可能性。在數位和電腦裡，直接處理檔案格式，使整體的電影製作過程，開啓一個嶄新的時代。



- 日新月異數位媒體檔案革新時代的來臨，播放器材設備的轉換，數位模式的啟動，讓電影在拍攝時，能進入後製特效部分，到平台媒介的播放上，乃產生更多的可能性。
- 觀眾對於銀幕的期待和想像，不只包含創意腳本端的渴望，視覺與聽覺可產生怎樣的奇觀和驚艷是觀眾更在乎的，敘事成為一個最基礎接受影像的基本原則。
- 觀眾對於影像的要求，包含了奇觀與震撼，影像載體能如何立即、直接、在最短的時間內，抓住觀眾的需求，乃是新媒體時代來臨，對電影直接的考驗，也是讓電影提出更多可能性時代來臨的時候。



- Stam在〈後電影：數位理論與新媒體〉提出：

「觀眾沉浸在影像當中，而不是迎面與影像相對。…更確切地說，電影變成依賴變化多端的科技，製造暈眩與極度興奮；觀眾不再是受矇騙的影像主人，而是影像的棲居者。」

「影像不再是一個複製品，而是在互動循環活動中擁有自己的生命。…影像可以透過電子的（操縱）手段而被創造出來，所以我們對於影像的真實價值頗感質疑。」

二、關於媒介：語言與敘事



- 我們所謂的時間，是一個流向，是永遠向未來的演變，同時也代表過去。簡單的說，現在是過去的結果，也是過去的一個不斷的見證。…我們能在空間中移動，是因為空間有好幾次元(或方向)，我們永遠存在於其一次元與另外兩次元的關係之中。(米堤1990: 27)
- 在鏡頭效果的使用上，快動作、慢動作、停格，都是透過鏡框中時間長度的放大(慢動作)、縮小(快動作)和凝結(停格)，以電影語言表達對時間的運用和主觀意識思考下的創作判斷。
- 電影語言的魅力，時間的伸縮：現在、過去、未來，變換如魔術；影像的串連過程中，建構出對時間的認知和詮釋。電影可以自由地變換時間：它可以自由地變換時間，濃縮、拖長、放慢、加快、顛倒、停頓、打散或強調某一個時間。



- **Button**在《電影美學》點明電影的時間空間關係。
- 電影空間不僅是一個框子而已，影像也不僅是兩度空間的呈現：它是一個有生命的、與內容息息相關的、與其中人物密切聯繫者的空間。（34）
- 場景的變換，在同一時間中平行鋪陳不同空間的事件變換，鏡頭尺寸的選擇，特寫鏡頭、取鏡的角度、攝影機的移動，皆是創作者主觀意志下，在空間的選擇中，賦予人物與空間產生對話的一種方式。
- **Trinh T Minh- Ha** 將電影視窗和框中框的問題，進一步討論視窗銀幕中所有事物的呈現，與視窗的大小、銀幕的開啟、到內置銀幕或透過構圖產生的空間景深，從此到比的空間轉換，在黑暗中往前進到一個新視窗構圖的開啟，也直接的將銀幕空間的轉換，無形中印烙觀者的心智想像中。（2005:87）



- 因應數位電影時代來臨，數位(Film Digital Cinema)可產生的可能性與傳統電影的差異，筆者乃就影音美學特質加以歸納創作原理：
- 1. 拍攝媒介上數位檔案格式化，攝錄影機器材設備數位化。
- 2. 影像不再服務於電影藝術本身，而是服務於觀眾當下感官的感受。故，聲音主導敘事，音樂錄影帶式的蒙太奇節奏，成為前導式的吸引觀眾目標的方式之一。
- 3. 播放銀幕視窗的影響：平板電腦、IPAD、掌上型的銀幕視窗，影響視覺構圖的呈現。（特寫、中景、跟焦）透過焦距的轉移勾勒出視覺重點。
- 4. 聲音為主導先行敘事的說故事方法:以旁白帶領敘事情節往下鋪陳的編劇模式，讓閱聽者在第一時間內直接理解故事劇情的發展。
- 5. 創作需求上，加上產品行銷或主題概念的包裝，成為影片的中心需求，影片的創作藝術價值，相對先行離去，自動補位的是產品行銷的市場性產生，故影音製作流於服務於商品化的需求。

三、《海上的人》、《精靈》創作思考



關於《海上的人》

- 《海上的人》選擇一種較遠的方式觀看，來自於對於題材本身的懼怕，和無法掌握大海的深沉憂鬱，面對移工議題的力憊狂瀾。
- 在接觸該題材時，先鎖定並訪問近**20**位在高雄市社會局與移工朋友，固定進行訪問移工朋友的勘查訪問員進行田野深度訪談，在透過翻譯員的諮詢與接觸第一現場的描述，得知在高雄港口，是遠洋漁船的集散地，遠洋漁船一次出海捕魚是三個月半年才靠站，在遠洋漁船上的漁工，接近來自世界各地，於是，進一步深度走訪漁港，看到幕幕在歷的船板上有著不同膚色、語言的人種在船上，這些外籍移工來自世界各地，但往往靠岸的都不是他們的家。



海、夜景、靠岸、慾望，到最後人的存在價值所寄予的，是筆者所思考的。回到影音美學的選擇，有距離的觀看：人與海印烙為一，在夜色與霓虹燈下的眼神對望，移焦、推軌鏡頭的使用，想保留時光駐足當下的深刻感，或許是對於這些田野素材產生與自身思考撞擊後，筆者想談人與自然、生命的無常、沒有選擇的一種荒繆，所有的鏡頭選擇都是以中遠景和遠景為主，並用大量的空景把海的寬闊感和人的渺小對比做出來。



這種遠距離的觀看，來自於對自身感受對題材難受的無以承載，以愛情和欲望作為角色的發展，印尼漁工與看護工的愛情故事，是在高雄後車站，一幕幕印在腦海裡，在這些龍蛇雜處地方觀察後看到情慾挑逗在 KTV 上演的寂寞故事。



惟一在鏡頭的使用上，予以較接近人物的鏡頭劇情，都是在男女兩人的遇見相處，筆者想像人與人情感的交流，溫度、眼神是一種人來到路上和長時間在大海間，最大不同之處。溫度是一種人感受到存在的一種抽象的感知。



- 全片數位影片的拍攝，在光影吃光現場執行上，可有較多的可能性。無法呈現電影底片細膩質地，也是數位影片製作時一個侷限的地方。但光影切換，快速移焦操作、停格拍攝堆砌出來的動態效果，是這次筆者特地嘗試的，整體說來，本片在製作時，仍把技術的操作與製作概念，包括情節的鋪陳敘事的安排，仍以短片(**short film**)製作的模式去思考完成。

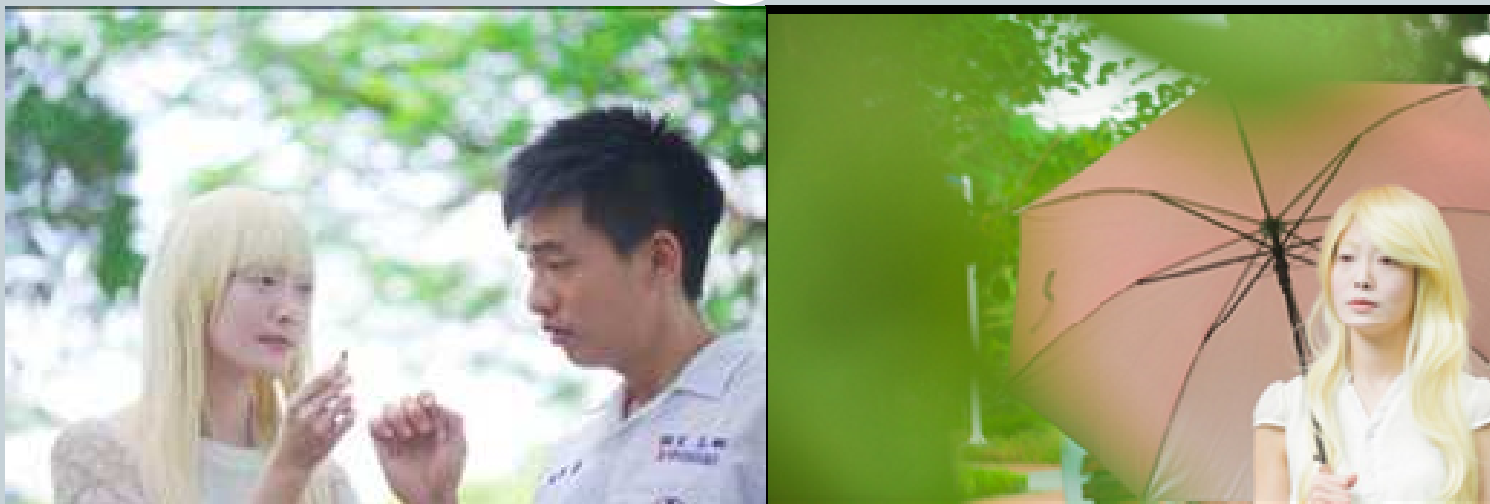


- **關於《精靈》**

- 這次拍攝計畫，強調生命的獨特性與可能性。從愛、溫暖、陽光出發，探索身心障礙者工作與勞動價值。希望透過從「人」的角度出發，筆者在觀察中探察他們的「特殊」是否與常人有不同之處。不想用另類眼光觀察，在待人處世上的誠懇和踏實，他們甚至於比一般人的穩定性跟認真的態度。
- 《精靈》是虛構下對真實的再現和模擬，將白化症患者以奇幻的元素包裝，將他們譬喻為來自人世間的精靈，題材的掌握探討人與人之間不期而遇彼此影響，成為彼此的太陽。



《精靈》是虛構下對真實的再現和模擬，將白化症患者以奇幻的元素包裝，將他們譬喻為來自人世間的精靈，題材的掌握探討人與人之間不期而遇彼此影響，成為彼此的太陽。在音樂的處理上，乃尋覓當今的地下樂團，特別為本片製作一首主題曲，在歌詞的描述和旋律地刻劃，以勵志、陽光、積極向上為主，給人充滿希望與能量。

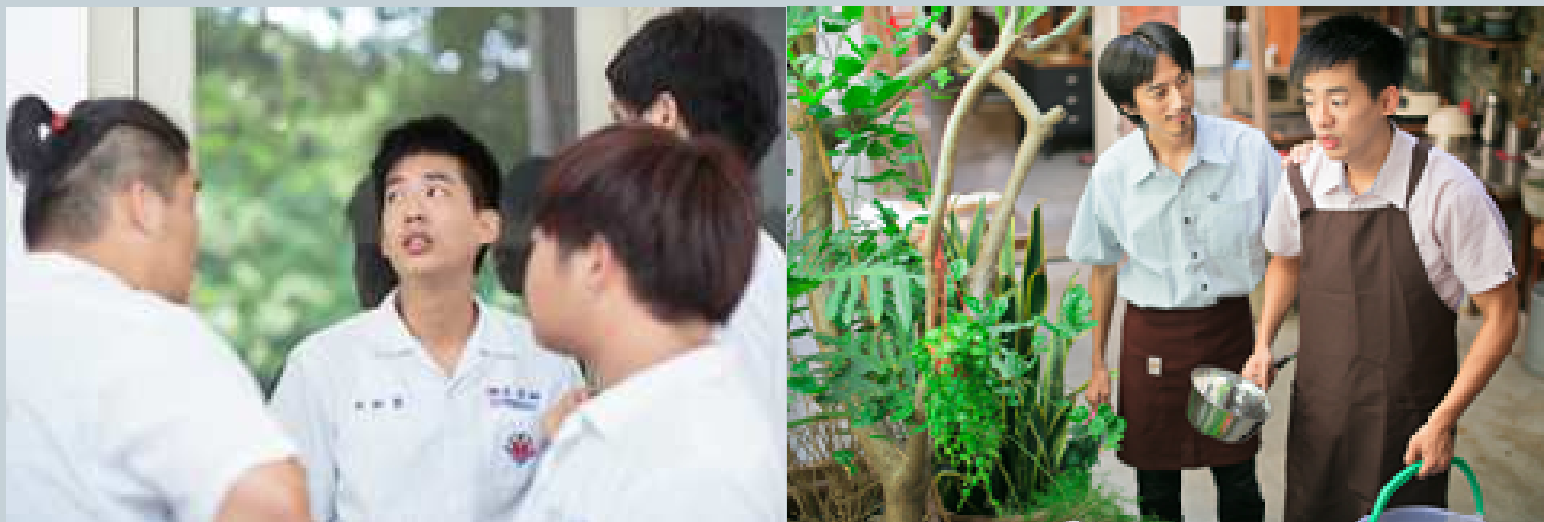


視力降低的視覺效果。（接近線條輪廓的描繪）在人行道上以綠蔭為主，以光線甚透的方式，去做模擬。透過微電影所處理的視覺化為特色，透過惟美的攝影與光影處理，將屬於這塊土地的氛圍與文化元素，帶進故事中並活化深刻的動人元素。

各個角色之間的介紹與轉場，在段落與段落的方式以顏色或相似的形體或光影做切接。以平行剪接的方式，以斷裂、閃格、光暈效果。



- 製作《精靈》是較早設定播映的媒介，其一是網路數位媒體，於是淺焦、逆光、柔焦的方式處理，以及鏡頭尺寸上以大量特寫中景為主，整體用綠色的輕盈包裝精靈的視覺想像。一方面是想將身障題材，以跟輕盈與更為社會大眾所接觸的方式而決定的影音美學。
- 但另一方面筆者也思考到媒介應用本質的特性，更遠的鏡頭會讓觀眾與這個銀幕視窗，更加難以進入。以及如何在最短的時間內，讓觀眾直接進入並被吸引，影像的精緻美感是本片在技術上特意做出的一種視覺氛圍。



除了在畫面的構圖尺寸上考慮到親近觀眾距離的方式之外，如何將人與人之間的擦肩而過都可成為彼此的太陽這種抽象的概念，於是在空間上，讓空間成為一個到處可串連，雖封閉又開放的空間捕捉，是在街景處理時，一個創作延展的過程。並且從行走中，感受到稍縱即逝，雖偶然相遇卻到處有溫暖的氛圍，則透過淺焦、綠蔭森林街道的概念，營造出一種親近柔美感。



筆者思考數位網路時代來臨，習慣多媒體操作手法的字、影、音多重交錯，讓敘事產生更多種可能性的一種方式。對於程式設計師所繪覽的世界，以及人與人之間擦肩而過，卻彼此產生一份連結的感受，筆者結合動畫3D進行現實與想像世界的對話。則以動畫的方式處理，表達出人性良善的一面。



兩部影片在媒介的使用上雖接近，但在創作思考的中心點，包含科技對於影像產生何種的差異和變化，思考論點是相異的。《精靈》考慮到畫面的精緻與唯美，以形式語言為主先行創作；《海上的人》考慮到主題內涵性和背後的生命哲理思考。《海上的人》的創作觀點和作者的投射和位置是顯而易見的；而《精靈》雖在形式和敘事上做主導和涉入(如以文字加以描述)，但卻是隱晦內蘊的

四、結論：



- 是靈光的消逝抑或又是靈光的乍現？班雅明的靈光(aura)說法抑或是開展數位電影藝術另一種靈光乍現的復活式？照相術的發明到電影的發明，電影以底片拍攝，電影的靈光(aura)以光影印落在底片膠捲上，呈現一種靈光(aura)獨一無二的光影魔術魅力。
- 現今數位語言的使用，數位以非線性的方式，不只在拍攝器材(數位攝影機)的使用上，底片靈光的光影建構，或許在技術上已變成另一個數碼化格式，數位電影的藝術性，靈光效應是否在這數位電影化時代來臨後，消逝殆盡？Stam在新媒體在媒介運用和革新，他對於新媒體可產生的功能，具體的提出了下述說法：
- 新媒體有助於讓關係的連結跨空間和時間：(1) 介於不同時期的時間連結；(2) 跨越不同地區的空間連結；(3) 介於習慣上劃分的領域之間的學科連結；(4) 在不同媒體和論述之間，各種不同的互文連結。(2002: 435)



- 筆者認為的確數位電影到網際網路發達後，電影的藝術性消失殆盡，創作的純粹與閱聽者的距離和默契，開始產生化學變化？但結合視窗的轉換、敘事語言的鋪陳、閱聽者對影像媒介的期待，電影、短片、微電影開啟更大的可能性？
- 電影的藝術性在削減薄弱的同時，電影媒介的確在數位時代開啟等多的可能性，電影的靈光或許在今日消逝，但電影的語言也因此在此數位網路時代打造下一個帝國。