

的真实意图的,想作者之所想,弹作者之所弹。那么怎么才能弹好古典音乐呢?

(一)了解作者的时代背景

以莫扎特k330为例,这是作曲家在巴黎旅游时所做,但是当时的音乐家地位一般,甚至背井离乡,这时的莫扎特也是聊到穷困,再加上母亲病逝,所以此时这首曲子对于情感处理要求比较细腻,也就是“含泪的微笑”,但由于这又是换取钱财的商业用途的曲目,所以悲剧性感觉并不大,但是在作品中也有提及,所以这首莫扎特的k330要求演奏者在演奏时不能一位的欢快或悲伤。肖邦的著名《c小调练习曲》,也称《革命练习曲》,是在当肖邦在维也纳演出后,动身前往巴黎,途经德国斯图加特时,听到“华沙起义”失败的消息后所写,左手写的是失望与愤怒,右手确是壮丽的八度,对于这首曲子演奏方面,要演奏出波兰人民前赴后继的奋勇精神以及终究必胜的决心。这时候完全的用浪漫主义风格去演奏反倒不合适

(二)了解作曲家性格

还是以肖邦为例子,他的优柔寡断的性格使他不能表达自己的内心,所以他的情感都是通过音乐来表达的,这也造就了无数的对爱情的美好乐曲,演奏者在弹奏时可以感受到无比细腻的感情体现。而以李斯特为例子,他在音乐中是很谦逊的,他在音乐的畅游越深,越是克制自己,所以演奏他的后期作品是要克制自己对情感对,比如改编的舒伯特的《魔王》,不但要知道李斯特的演奏风格,还必须了解舒伯特在创作时的所有因素,最后要还原当时作者在弹奏时所有的感情,这才是古典音乐。

(三)踏板的使用

在最早的时期,钢琴还不具备右踏板,比如巴赫的作品,这个时候要求演奏者是不能加任何踏板,即使在个别跳度较大的,音色程度比较单薄且需要连奏的地方,在不违反原则的情况下,稍微可以用大拇脚指头轻触踏板,但是不能留下任何痕迹,以此达到模仿管风琴的效果,所以这类曲子也就对手机能要求很高,这也就是为什么现在音乐家在录音频是很少会有人录莫扎特以及巴赫的曲子,而大多是

都是浪漫主义等时期的曲目较多的原因。在钢琴发展史上,第一位把踏板运用到谱面上的作曲家是贝多芬,在他的曲目中,频繁的使用踏板可以起到强弱对比更加明显,以及更加饱满的情感处理,比如《悲枪》,《月光奏鸣曲》等。而在肖邦时期,柔音踏板以及延音踏板的使用被发挥到了极致,例如比较著名的《冬风》练习曲,在pp时就完全可以用两者相结合的方式来进行弹奏。而与肖邦想比,李斯特不但承上启下,更是为了印象派的音乐打下了基础。至此,柔音踏板也不只有弱音的功能,也增添了转换音色的功能。

(四)连续八度的弹法

连续八度需要作者有艰苦的训练,必须有足够的肌肉支撑,这需要演奏者在哈农第六十课中有七十二的速度,以及完成第五十三课,五十七课,五十八课的训练,连续八度有两种弹法,第一种就是用大臂带动小臂,然后把力量传到手指间,全身放松的推出和弦,具体可以见肖邦练习曲op25no10。而另一种则要求极高的肌肉能力,需要以手腕为支点,以纯放松的自然手腕抖动来弹奏连续八度,具体可见《李斯特匈牙利狂想曲6》第四乐章。

结语

钢琴演奏方法多样,但是万变不离其宗,就是一定要有控制的去演奏,不能只靠蛮力,要以巧取胜,只靠蛮力演奏出来的音色又怎么能深入人心呢。演奏者不但要懂得技巧,也要明白作者在写这些曲目的时候经历什么,他的性格是什么样子的,他的社会背景是什么样子的,这决定着演奏时的各种情感处理,只有对这些做到了如指掌,才能真是的还原现场。本文通过分析放松对方法,古典音乐对弹法与处理,旨在提高演奏者对音乐对理解和技巧,最终使每一个演奏者都能从容不迫对演奏古典音乐,展现钢琴真正魅力。

参考文献

[1]范文多.谈莫扎特钢琴奏鸣曲k330[J].演奏分析戏剧之家,2020

浅析虚拟现实纪录片中的视觉语言

陈渝壬

(北京邮电大学 北京 100876)

摘要随着虚拟现实技术的不断发展,纪录片的创作也逐渐开始采用这一技术。因为虚拟现实技术与纪录片有着沉浸性的共同点,能够带给观众更多真实感,当然这打破了传统纪录片中的创作模式和观看方式。所以虚拟现实技术能和纪录片更好的结合起来创造高于两者的艺术形式。本文将针对研究虚拟现实技术的主要特点,探究虚拟现实技术与纪录片结合的最佳形态。

关键词虚拟现实;纪录片;沉浸感;视觉语言

DOI 10.12252/j.issn.2096-6288.2020.09.1009

一、传统纪录片与虚拟现实纪录片的差异性

在传统纪录片中,观众通过一个相对固定的屏幕来接收导演传达的内容,导演给观众看什么,观众就接收到什么。导演在这里扮演着上帝之手,引领着观众去观看纪录片然后达到一个自己想要的结果。但是在虚拟现实纪录片中是没有固定的“屏幕”的,观众所接收到的画面随着观众的行为、动作、视线等因素的改变而变换,也就是通过视阈的变化,来组成观众眼睛里所接收到的一个个“画面”。那这样就给了观众极大的自由度去“二度创作”纪录片了,所以在虚拟现实纪录片中,短片所要表达的思维情感是双方互相接收的一个过程。导演赋予观众权利,观众可以在一定的限制下去选择自己想要看到的画面,从而形成不一样的剧情,达到另外一种观后体验,因而产生其他的对剧情的思考。

虚拟现实纪录片区别于传统纪录片的另一大本质特性是拍摄制作上的差异,当然,这是虚拟现实影像与传统影像差异的通病。比如说传统影视中可以通过急促的镜头运动、快速的剪辑来达到紧张、激烈的场景,但是这在虚拟现实影像中不算是很好的体验。观众在观看的时候,视阈在不断的变化,同时所观看的场景也在不断的变化如果使用传统的手法来制作虚拟现实影像,一来很容易造成传播信息的缺失,观众想要看到的画面却被导演快速的切换掉了,从而形成剧情上缺失,造成较差的观影体验;二来是画面中的镜头运动频繁,加上观众的视阈变化,极易产生眩晕感,带来极差的观影体验。

二、虚拟现实纪录片中的视觉语言

视听语言主要是电影的艺术手段,同时也是大众传媒中的一种符号编码系统。作为一种独特的艺术形态,来源于人们长期的视觉和听觉的实践。视听语言是一种思维方式,是影视创作者展示个人情感、抒发艺术感想的主要途径和方式。在传统的影像作品中,导演可以利用每个镜头的景别、镜头内人物场景的调度、镜头与镜头之间的拼接方式、场面段落的安排和组合等,来表达导演的意图。而虚拟现实影像相对传统影像创作与体验的最大特征就是其具有“沉浸感”视角,这种视角带来的特殊美学体现于创作者与受众双方的审美活动中,能帮助创作者最大限度地还原表现对象的细节,以及带给观众极强的临场“逼真感”^①。这种真实感,是传统纪录片所追求的本质,全景式角度,固定式场景可以发挥纪录片最大的美学价值,所以虚拟现实纪录片需要有一套“视听语言”系统来辅助这种真实感的表达。

在虚拟现实纪录片中,导演不能频繁的使用镜头的剪辑来推进故事情节的发展。所以虚拟现实纪录片中的单个镜头的时长会相较于传统纪录片更长,而且在画面空间中包含的内容相对较多。所以在虚拟现实的语境下,纪录片的叙述理论应该使用传统电影中“镜头内部蒙太奇”“长镜头理论”来进行叙述表达。在“长镜头美学”的理论中,首先强调的纪实性是符合纪录片的表达的,我们将真实的生活中发生的一切的事儿,真实完整的记录在影像上,再现真实生活,而在这再现的过程中,长镜头完整地记录事件过程和人物行为动作的全景,扩大和延续屏幕的时空,

使客观世界获得整体性、流动性的展示[2],从而让观众更能真切地感受一种真实感。所以导演在创作的时候要将自己置身于场景中,既是用“在场”来推动情节的发展,用“在场”来带给观众真实感。同时,在虚拟现实电影中,全景的特点本身就需要观众不断的转头去观看,需要调动起观众的自主性,这时候保留事件的多样性、客观性就显得更重要了,留给观众充分的自主思考的空间,这是与长镜头美学中强调空间完整性是一致的。事实也证明,虚拟空间具有逼真的临场感,而观众对于参与建构的真实会产生更强烈的认同感,从而更易于接受影片的主题[3]。这样一来,虚拟现实纪录片就能够达到传统纪录片的表达重点,达到以景生情和以情感人。所以,这些心理效果在虚拟现实技术构建的沉浸式空间中可以轻易实现。

三、虚拟现实纪录片真实性边界的延展

自纪录片的诞生起,真实和虚构这两个看似对立的元素就从未泾渭分明过。而纪录片发展至今,虚拟现实技术的出现,使得真实性与虚构的比例需要再次衡量。随着虚拟现实技术的不断完善,纪录片真实的边界也在进一步拓展。所以在虚拟现实纪录片中,纪录片会随着虚拟现实技术的特性而带来改变。首先是沉浸性的改变,在传统纪录片中,导演通过整体叙事架构的组建、镜头画面的编排、旁白音乐的加入等来尽最大的力量来带给观众最客观真实的事件,让观众能够更还原的去体会事件的真实性。但是在虚拟现实纪录片中,导演使用全景360度的拍摄,将观众置身于事件当中,观众能够直接感受最真实的事件,将自己沉浸其中,自己仿佛也是事件当中的一员,叙事上也由传统电影的客观真实向观众主观真实转变。其次是在交互性上的转变,传统电影中只是导演的单方面的一个传播的过程。导演拍摄什么镜头,观众就看什么镜头,只能达到旁观真实性。但是在虚拟现实纪录片中,观众能够置身其中,和纪录片完成一些交互,这样就是导演-观众,观众-导演的双重选择的过程,能够给观众带来参与真实感的转变。最后是构想性带来认知上固有真实向创造真实的转变。

四、结语

虚拟现实技术的出现给传统纪录片的发展带来了新的方向,虽然目前虚拟现实纪录片的创作还没有形成一个完整的流程,但是虚拟现实技术的发展一定会越来越好,与纪录片的融合也会更加完美,这是对纪录片创作空间的又一次拓展,也赋予了纪录片创作者又一个更高维度的创作空间。

参考文献

- [1]丁艳华.浅谈虚拟现实技术在纪录片中的“沉浸式”美学[J].当代电视,2019(12):87-89.
- [2]周慧.电视节目编导对受众的文化引领[J].中国传媒科技,2013(08):108-109.
- [3]肖湘宁.麦克卢汉媒介感知理论视域下的VR纪录片探析[J].当代电影,2020(07):40-44.