

场域化的动态图像形态与信息传播

王正林

(苏州科技大学, 苏州 215000)

摘要: **目的** 研究动态图像的形态属性与信息传播的内在关联, 促进动态图像在视觉传达设计中的有效应用。**方法** 在场域的视角下, 探讨动态图像在图像生产、图像构成、图像传播等环节特有的形态特征, 揭示其信息意义生成中的现象与逻辑。**结论** 体现在传播 3 大场域中的动态图像形态, 既有各自独立的空间, 又是相互联系的整体, 分析、把握其信息传播环节中的特点和性质, 有助于人们顺应规律, 更好地运用这一工具, 为视觉传达设计服务。

关键词: 动态图像; 形态; 场域; 信息传播

中图分类号: TB472 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2018)18-0068-05

DOI: 10.19554/j.cnki.1001-3563.2018.18.015

Form and Information Dissemination of Field-lization Motion Graphics

WANG Zheng-lin

(Suzhou University of Science and Technology, Suzhou 215000, China)

ABSTRACT: The work aims to study the internal relationship between morphological properties and information dissemination of motion graphics, and promote the effective application of motion graphics in visual communication design. From the field perspective, the morphological characteristics of motion graphics in image production, image composition and image transmission were discussed to reveal the phenomena and logic in the formation of information significance. The forms of motion graphics embodied in the spread of three fields have their respective independent space, and they are an interrelated unity. Analysis and grasp of the characteristics and nature reflected in the sectors of information dissemination help people comply with the law and better use this tool to serve the visual communication design.

KEY WORDS: motion graphics; form; field; information dissemination

图像研究的核心问题依然是信息的表述问题, 包括信息的生成、结构、传播以及意义的实现。图像学者韩丛耀基于吉莉恩·萝丝描述的图像 3 种形态(技术性形态、构成性形态和社会性形态), 结合诠释图像意义的 3 个层次(描述、分析和诠释), 论述了图像产生意义的 3 个场域(制作场域、自身场域和传播场域), 这为图像传播的研究和实践提供了一个很好的视角, 也是本文进一步展开论述的基础^[1]。动态图像是以时间性与空间性一体化表述为特征的, 同样存在场域的形态与构成关系。相对于静态图像, 动态图

像的视觉结构与手法, 更加契合叙事性的视觉表达需求^[2]。动态图像在新媒体时代的传播强势日益凸显, 而新媒体传播作为一场革命, 使信息传播中各关联主体以及各要素之间的关系趋于复杂, 以至于很难孤立地去看待动态图像的技术手段、形式构成或传达方式。结合上述两位学者的“场域”和“形态”论述, 有意识地将侧重于图像自身形式与特征的“形态”与侧重于其意义发生场所的“场域”进行了整合。将动态图像从生产形态、构成形态和传播形态角度来进行描述, 从中探讨它的内外特质以及对信息传播的影响。很显

收稿日期: 2018-05-12

基金项目: 江苏省教育厅 2016 年度高校哲学社会科学研究项目“动态图像设计中的叙事策略研究”阶段性成果(2016SJD760085)

作者简介: 王正林(1968—), 男, 江苏人, 硕士, 苏州科技大学传媒与视觉艺术学院讲师, 主要从事新媒体与视觉传达设计方面的研究。

然，在场域化的视角下，这 3 种形态可以将动态图像进行合理的揭示，并构建起丰满而开放的研究场域和语境，形成一个相互联系的系统整体，而图像的意义表征正是在这 3 者之间的相辅相成、相互作用中得以生成。

1 动态图像的生产形态

通过视觉媒介观看的动态图像是依托物质的载体呈现出来的，即由人通过特定的物质材料与工具创造和生产出来的。场域化的动态图像生产形态，不再是一个简单的制作过程，而是信息意义生成的一个部分，它包含了科技、艺术、成本等多种要素，并深切地影响着它的构成和传播。



图 1 苹果广告
Fig.1 Apple's advertising

科技与艺术一直是共生和相互促进的，但数字技术对艺术带来的影响可谓是巨大而深刻的。数字技术不再只是创作的辅助工具，同时作为视觉设计的承载物和传播物出现^[3]。这场技术驱动的变革^[4]不仅改变了艺术的创作方法和表现形式，也改变了人们的观看方式和审美习惯。在动态图像生产中，科技有时候起着决定性作用，例如卡梅隆的《阿凡达》花了 15 年才得以搬上荧幕，只因技术要求一直达不到。

1.2 质量与成本的商业化逻辑

软、硬件技术门槛的提高意味着动态图像生产成本的增加，进而对图像的质量产生影响。动态图像的生产最起码要有一台电脑和相关软件才能完成，而在一部电影中，后期和特效的成本占有很大的比重，在输出阶段甚至要靠“渲染农场”来完成^[5]，见图 2。图像时代的审美更重视视觉体验，观众在批评一些质量较低的影视作品时，常用“五毛钱特效”来调侃、吐槽，这直接反映出生产成本对作品质量的影响。生产成本

1.1 科技因素的决定性影响

现代动态图像生产离不开硬件、软件等数码技术，这使它包含有更多的科技含量，也使艺术作品中狭义的“技术美”日益成为动态图像审美的重要内容。面对一件优秀的动态图像作品时，首先打动人们的一定是它的外表，人们在注重作品内容的同时从不会拒绝作品在表现上更“炫”一点。例如苹果公司在 2013 年 WWDC 大会上推出的一个宣传片，见图 1。图案由纯粹的几何图形构成，画面简约且构思精妙，很好地传达了企业的产品理念。这个短片深受大众喜爱，甚至掀起了一股技术模仿热潮，它的制作除了 AE 之外，还采用了模拟动力学的物理引擎插件，从而栩栩如生，充满趣味。

在提高图像质量中起关键作用，是媒介变革的必然结果。当新媒体成为信息传播的主要媒介，图像动态化便成为一个常态，高质量的动态图像自然具有更好的传播影响力。新技术的商业化和受众需求迫使图像生产者格外重视受众的反应和态度，也在生产过程中投入更多的制作成本。

1.3 团队协作的集体化生产

静态图像由于工具和技术相对简单，作品的生产主要来自于艺术家个人的劳动，动态图像则有所不同。动态图像生产中的环节较多，从策划、创意、设计、制作直到发布，每一个环节都包含一定的技术和工作量，尽管现在动态图像的设计师都具有身兼多职的创作能力，但个人力量毕竟有限，因此动态图像生产的另一个表征是团队协作，尤其是非艺术家参与创作，专门解决技术问题。团队协作既抬高了技术与成本的门槛，也进一步消解了艺术家个体的符号化意义，对图像艺术的个人霸权主义产生冲击。



图2 渲染农场
Fig.2 Render farm

2 动态图像的构成形态

动态图像的自身构成形态相对于静态图像有很大的不同,依托于媒介所提供的优势,它形成了自己独特的组织结构、叙事方式和强大的信息传播能力。动态图像的构成形态既受到生产形态的制约,又受到传播形态的影响。

2.1 科技与艺术的深度融合

科技不仅为艺术生产提供条件,也在形式构成上不断改变着艺术的面貌。现在,科技与艺术早已经相互走近,彼此的融合越来越深。例如在动态图像中常见的各种特效,这种新的图像视觉语言正是科技与艺术深度融合的产物,兼具了两者各自的属性。此外,像手机界面中带来爽滑体验的交互动画,音乐播放器或展会中见到的通过程序控制自动完成的程序动画等,这些新兴的动态图像构成形态,将科技与艺术以及人们的生活日益紧密地融合在一起。

2.2 空间转换

静态图像受画面边界的束缚,只能呈现有限的空间,因此作者需要精心经营画面元素,努力将必要的信息纳入画面边界之内,通过强调构图达到审美和信息传达的目的。为了突破时空屏障,现代主义艺术做过种种尝试,但最终只是形成了几个新的艺术流派,比如立体主义、未来主义等,走上了形式追求的道路。对于动态图像而言,边界只表示了某一时刻的视界,由于画面是动态的,所以可以有无限的空间表现能力,通过视点和视角的变化,可以对空间进行更完整详细的呈现;通过转场,可以在多个空间自由切换,纵横驰骋。空间转换扩展了信息传达的容量,因此,越来越多的视觉艺术家采用动态图像作为表现工具。即便是一直以静态形式供人阅读的文字,也开始了动态化的互动的发展趋势,在视觉传达设计领域进行广

泛的应用^[6]。

图像叙事是通过描述空间中的事件来实现的,由于媒介的优势,动态图像叙事的“叙述”方式可以更完整、详细和深入,从而也更易于理解,信息传达更加迅速、准确。

2.3 时间拼贴

静态图像本身不具备时间属性,表现的空间在时间中的静止、凝固的瞬间,可将其看作是动态图像中的一个“帧”^[7]。动态图像则是基于时间的,可以呈现空间事件发展的过程,这是它与静态图像最本质的区别。时间的发展是线性的,从这个意义上来说,动态图像仿佛是截取了空间在时间中的片段作为自己的构成元素,对这些元素的排列和组合就形成了动态图像重要的构成形态——时间拼贴。

时间拼贴的构成方式形成了以时间为轴向,以事物运动规律为逻辑依据的叙事结构,总体上分为两大形态:线性叙事和非线性叙事。动态图像可以采用线性叙事,按照时间顺序讲述一个清晰的故事;也可以打破时间顺序,将信息解构,采用蒙太奇的手法,进行非线性叙事,这是动态图像最常见的构成形态,拓展了图像语言的表现力。

2.4 感官融合

动态图像一般都是有声音的,即便是平时不易察觉的一个开机动画或者触屏点击时的交互动画都会少不了声音。声音(音乐)也是基于时间的艺术形式,声音介入图像将视觉和听觉结合到一起,是信息传播多媒介融合的基本形式。交互媒体上的动态图像还包含了触觉,未来在增强现实或虚拟现实可能开发更多的感觉通道,感官融合不仅丰富和完善了信息的内容,也更能增强信息的表现力和传达力,是信息传播发展的必然需求,当然,所有这一切都需要技术、设备的支撑。

3 动态图像的传播形态

图像意义的最终生成是在观众的参与下实现的。因为动态图像的生产形态与构成形态的改变,导致传播渠道与方式的改变,进而也影响到受众群体,形成接收与阅读体验的巨大差异,并对传播结果带来前所未有的影响。

3.1 动态图像的传播语境

信息传播的最终目的在于实现其包含的价值和意义,而这种目的是否实现取决于社会、人文以及意识形态等多种因素的影响和制约。传统媒介的传播大都是点到面的传播,而新媒体传播则既可以实现点到点的定向传播,也可以是点到面、面到面的扩散传播^[8]。在这个过程中,首先传播主体的权威地位受到挑战,当然这一点也与社会政治、经济因素交织在一起。与此同时,文化背景和意识形态及思潮也会同时参与进来,共同影响着传播的内容和形式,构建起不同于以往的传播形态。动态图像正是在这样的传播环境中体现出当前兼具共性和个性化特质的传播形态。

3.2 传播主体的角色转变

信息传播的网络化和交互化使得普通大众以积极主动的姿态参与进来,这种双向的去中心化的交流宣示了信息方式进一步的民主化,为主体构建机制的重新构筑提供了种种新的可能^[9]。这种情况甚至超出了哲学家瓦尔特·本雅明当年的判断。本雅明在分析人们观看电影的行为时,认为个体的反应受制于集体的反应,同时对电影本身既采取批判态度又采取接受态度。而在今天,人们越来越多地看到影视作品对于大众的迎合姿态,也越来越地感受到网络群体舆论的力量。这种局面,存在着两面性,它既可能使信息意义的解读更为全面和深刻,也可能导致信息意义的过度阐释,甚至异化、庸俗化,对社会文化带来负面影响。

网络化与交互化强化受众主体性地位的原因是背后的商业逻辑,因此,图像生产者“屈从”或“讨好”的真正对象并不是受众,而是利益。

3.3 内容与方式的碎片化

社会节奏的加快和移动媒体的普及使得当前社会中人们的阅读行为变得零零碎碎、断断续续,与此相对应,信息发布者提供的内容也趋于短小化、片段化,这是当前碎片化阅读的标准特征。碎片化阅读真正值得人们关注的是信息的碎片化,人们当前处于一个信息爆炸的时代,“爆炸”形成了“碎片”。一方面,快速飞散的碎片意味着人们获取信息的快捷和丰富;另一方面,碎片信息的简单化或不完整容易导致对内容理解的浮光掠影甚至断章取义,因此,在较短的阅

读时间里让读者获得尽可能多的信息,是实现信息传达迅速、完整、准确的必然诉求。这一点对动态图像的构成形态有着积极的影响作用,要求生产者具有良好的策划设计能力,采用恰当的形式语言,生动、形象而能有效唤起读者的注意力,直观而易于理解和记忆,相对完整而能充分地传递信息,使其成为既受欢迎又有效率的传达形式。

3.4 被受众挟持的娱乐化

图像社会也叫景观社会,“景”自然而然就要与欣赏和享受挂钩,文化的娱乐化成为当前的一种客观现象。关于这一点,本雅明也早在他的《机械复制时代的艺术作品》中就有了精彩的论述。在本雅明看来,艺术作品因为机械复制而“灵光”消逝之后,大众对艺术的看法便发生了改变,从崇拜转向消遣、散心。他在分析电影时说道:“这种散心的感受之道,在现今一切艺术领域都愈来愈明显,这也是感受模式重大转变的征兆。他还指出:“散心是艺术品潜入了大众”,这种“散心和集体方式”的感受法则最是具有启发指导性”^[10]。

本雅明的敏锐和远见着实让人钦佩,如今,一切娱乐活动借助于网络带来一次又一次集体狂欢。在这股潮流中,动态图像始终作为主力装备发挥着作用,从影视大片到小小的QQ表情,几乎无处不在。过分的和无底线的娱乐将对经典审美和主流文化意义的消解推向了极致,对图像生产与构成产生消极影响,这引起了很多人的不安。与此同时,娱乐化又为寓教于乐创造了新的契机,动态图像以一种乐于接受的方式发挥着积极作用。

4 结语

图像研究诞生于艺术史学科的一个分支,从潘诺夫斯基到贡布里希再到米歇尔,一直致力于融艺术实践与整体社会文化于一体,以寻求图像创作全部真相的工作。对于动态图像的研究,已不能仅仅关注形式和意义本身,还应将图像在传播中的完整形态纳入视野,更真实、客观地还原图像生产的意图,更合理地解释风格、形式的流变,更精确地阐释图像的意义,及其更为深厚的艺术的真谛^[11]。这是一个读图时代,更是一个看动图的时代,处于这个时代,不仅要因势而为,更要有所作为,在把握动态图像特点、规律的前提下,充分运用好这一艺术形态,为视觉传达设计服务。

参考文献:

- [1] 韩丛耀. 图像的传播形态及场域研究[J]. 中国出版, 2014(22): 11—14.
HAN Cong-yao. The Propagation Morphology and Field

- Study of the Image[J]. China Publishing Journal, 2014(22): 11—14.
- [2] 狄野. 视觉叙事中的图像建构与传播[J]. 装饰, 2015(2): 130—131.
DI Ye. Image Construction and Communication of the Visual Narration[J]. Zhaungshi, 2015(2): 130—131.
- [3] 赵战. 具身观看——视觉设计的新媒介变革[J]. 装饰, 2011(4): 88—89.
ZHAO Zhan. Embodied Vision: The New Media Revolution in Graphic Design[J]. Zhuangshi, 2011(4): 88—89.
- [4] 金江波. 新媒体艺术的美学特征[J]. 包装工程, 2015, 36(22): 30—33.
JIN Jiang-bo. Aesthetic Features of New Media Art[J]. Packaging Engineering, 2015, 36(22): 30—33.
- [5] 百度百科. 渲染农场[EB/OL]. [2017-07-04]. <https://baike.baidu.com/item/渲染农场>.
Baidu Encyclopedia. Renderfarm[EB/OL]. [2017-07-04]. <https://baike.baidu.com/item/Renderfarm>.
- [6] 朱永明, 钟健. 传统汉字图像艺术[M]. 南京: 南京大学出版社, 2015.
ZHU Yong-ming, ZHONG Jian. Traditional Chinese Character Image Art[M]. Nanjing: Nanjing University Press, 2015.
- [7] 龚毅. 艺术设计中动态图形信息的传达研究[J]. 包装工程, 2016, 37(18): 211—214.
GONG Yi. Research on Dynamic Graphical Information Communicated in Art Design[J]. Packaging Engineering, 2016, 37(18): 211—214.
- [8] 王安霞, 马君. 基于新媒介语境下的视觉信息沟通设计研究[J]. 包装工程, 2015, 36(8): 34—38.
WANG An-xia, MA Jun. Visual Information Communication Design Based on New Media Context[J]. Packaging Engineering, 2015, 36(8): 34—38.
- [9] 马克·波斯特. 第二媒介时代[M]. 范静哗, 译. 南京: 南京大学出版社, 2005.
MARK P. The Second Media Age[M]. FAN Jing-hua, Translate. Nanjing: Nanjing University Press, 2005.
- [10] 瓦尔特·本雅明. 迎向灵光消逝的年代[M]. 许绮玲, 林志明, 译. 桂林: 广西师范大学出版社, 2004.
WALTER B. Illuminations[M]. XU Qi-ling, LIN Zhi-ming, Translate. Guilin: Guangxi Normal University Press, 2004.
- [11] 王正林. 场域化的图像形态、叙事与意义生成——《传统汉字图像艺术》评析[J]. 传媒, 2016(22): 95—96.
WANG Zheng-lin. Field Based Image Form, Narrative and Meaning Generation: an Analysis of "Traditional Chinese Character Image Art"[J]. Media, 2016(22): 95—96.