

您现在的位置: > 简体版 > 设计视角 > 设计随笔 > 综合 > 什么是视觉产业?

所有文章快捷检索

什么是视觉产业?

[高级检索] 提示: 关键词间使用空格

特别推荐

相关旧文快速搜索

> 没有相关文章.

发布时间: 2005-08-30

> 设计在线专稿

[ 未经书面授权, 严禁转载任何内容! ]

-- 栾玲 (未经作者许可请勿转载)

视觉产业是和现代生活有关系的“眼球”经济,包括工业造型设计、建筑、电影、家居、服装,甚至包括人的形体、发型设计等等。-----  
“视觉艺术工作者”陈逸飞

造物与视觉产业的内在联系是什么?

人类生存的物态环境是自然界和人工界所组成的结合体.自然界是人类生活与创造的基础.人类一系列改造世界的伟大实践中,造物活动是极其基本和关键的实践活动和人类的生存活动.由于造物总是以人的需求为导向的,不同形态的造物,反映着人需要的变化和多元.从一般实用工具生产到含有艺术视觉的造物-----工艺品、工业设计产品的生产,这些不同层次的造物生产表现着人类上升着的需要和追求.属于人类文化的造物,在人类不断增长的需要中不断发展更新着;人创造着需要,更创造着满足需要的一切,这就是造物与视觉产业的内在联系.

人类造物生产发展的最终形态将是一种艺术视觉化的生产形态,由此产生的一切需要同样存在艺术视觉的发展.如电影、游戏、广告等软性文化.

什么是视觉产业?

眼睛是行为个体视觉的生理器官,在作为人们认识、情感、行为方面重要重要先导的感觉中,有80%的信息是来源于视知觉.它的自然属性决定了行为个人接受信息的广度和阈限;而行为个体的社会属性——包括他的民族、所处文化圈、环境等——则决定了该主体吸收、加工信息的取向和成效(包括反馈和自我积累)。而以视知觉为主要满足对象,在唯美主义的意识支配下,使作品呈现表层上的、完全以娱乐视觉为目的继而产生心理和生理上满足以致产生商业行为的一切精神和物质的产业,统称视觉产业。

既然被称为产业,就必须有强烈的可操作性、严格的生产程序以适应市场的运作.以漫画为例,类似于电影的制片人制度和集体创作,漫画的出版是先由出版社做出连载的决定,再正式进行选题的委托,编辑人员与漫画家对内容进行周密的磋商之后,由漫画家进入绘画创作阶段;先将样稿寄往出版社,在出版社内编辑校对、出版.在动漫成为一个巨大的市场、产业的时候,任何出版动漫的出版社都会尽力创造条件来开发自己的产品,培养优秀的专职漫画编辑,这也许需要4—5年,但是这种投资带来的巨大的经济效益是无可比拟的。

现代视觉应用情况:日本的动漫发展现状

自1906年诞生於美国以来,动漫一直受到儿童甚至成人的喜爱,成为一项规模巨大的文化产业.日本以其动画片题材的世界性、制作成本的低廉(大量减少动画的张数而强调故事性和镜头画面的美感)和片集的数量速度,迅速进入各国,创下近4亿儿童罕见的高收视率.在日本,动漫产业已形成巨大规模.在所谓三大生产国中,日本的出版规模(单指书籍和电子出版物)已经远远超出其他两个国家,更遑论动漫的周边产品.动画片不仅在儿童的心目中占据了重要位置,而且也帮助从事视觉产业的商人在卡通玩具和卡通形象的文具、杂志、连环画等方面提供了巨大的销售市场.动画片的传播载体和投资回报主要是通过电影院、电视台、音像制品以及衍生物(像录像带、vcd、游戏、服装、文具、玩具)等方面实现的。

日本的动画片起源於平面的媒介——漫画杂志,两者合称动漫.60年代後,以讽刺和取笑为主要目的的漫画开始被具有故事情节内容的现代漫画取代.为摆脱表义汉字“漫画”的字面束缚,开始使用表音文字“!!!”记称.80年代末,制作技术更细腻,漫画杂志的多样性出现,作为一种图文文本的视觉传播媒介,读者结构从低年龄层的青少年扩大到成年人,从学生扩大到各阶层.除了以电子产品和家用汽车扬名於外之外,日本的动漫生产也与西方艺术中心法国、文化经济巨人美国动画齐称泰斗,并称世界三大动漫生产基地.和美国动画片以流畅的动作、精致的剪辑、幽默的语言为诉求点不同,日本动画片能领先於世界而不败的秘密就在於它画面的独特魅力,或称之为主动运用“视觉系”的效果.受漫画影响深远的动画片因为受众对象审美素质的提高而更加讲究本土文化的浮世绘特征,强调画面效果更胜於美国、法国。

动画片的情节固然重要,但若无画面作载体,便和通俗小说一般无二了.受到日本最盛行的“!!!”的影响,动画片极其重视在视觉上的愉悦效果.人物美不美、画面构图如何、背景有没有衬托主体、背景本身美不美等等.因为动漫画都是以平面画幅为载体,画面的安排、细节的精致与否都会影响到动漫画整体的质量与读者对它的兴趣程度.所以,追求画面本身的造型效果自然是至关重要的了.其实在日本,从古至今,从文学作品到生活环境,一直在有意无意地强调“视觉系”,以致渗入生活各个层面:如和歌的豔丽用词,色彩浓烈;它的工业产品特别注重线条的流畅与配色的丰富等;以愉悦视觉为原则对青春偶像进行包装,而使之在形象上渐趋中性化——彩虹乐队是日本流行乐队在“视觉系”的试验中最成功的范例。

日本动画片中视觉系的表现方法

### 1. 静态处理

所以与美国卡通片不同,与影视剧不同,日本动画片处理画面的特别之处就在於它动作的静态处理.由於动画片与影视剧的制作方法流程不同,它对摄影的技巧要求不多,推、拉、摇就已足够使用,这样對於一些影视剧特别容易出彩的地方就不可能通过复杂的场面调度来凸现,只得另辟蹊径.比如按武打镜头的普通模式,可以用仰机位、广角镜、多机拍摄等,而动画片若作成相同的效果,则需大量单一使用的画幅,使得成本大幅度提高;为了加强对观众的视觉冲击,动画片大胆借用漫画的手法,对动作进行静态处理:抓住一系列动作过程中最关键的几幕刻画.若是两人决斗,通常会出现如下画面:双方慢动作地向对方冲去,在决一胜负之际,同一画面中,双方身形交错,有电光、石火闪现,身体成凝滞的固定姿势,色彩、线条、构图皆呈现最美的一面,空镜头中花瓣飞舞,再切回现场,刹那已过,胜负已决,双方站立风中,衣衫猎猎——散文诗的风格在这些几乎已成为模式化的经典运用中一览无余。

## 2. 使用意象

意是指作家的情思，象是意的依托之物，意象往往使用象征、隐喻表达与作者相关的主题、情绪。在影视剧中这种手法也常用。像美国电影《心中狂野》中反复出现火的空镜头和多次提及代表自由的“蛇皮衣服”，除了能宣泄作者想表现的情绪外，更显示了一种深层次的文化内涵。形象（意象）作为一种符号存在，具有超越本身而指称某种意义的功能，有著更深层的间接性和更广泛的意义。一个图形、一种手势或是一个道具，如《X》中满天飞落的樱花花瓣、喀嗒运转的齿轮，都可以通过画面本身氛围的营造和技术手段刻意的加工而成为具超越本身画面价值、带有象征意味的意象，共同组成宣泄特定情绪的符号。在一个假定性空间里动画片的表现手法可以不受缚于现实世界的规则，而这种悖离产生的张力则比任何一种影视形式更具有视觉冲击力。《X》主题线索是未知的世界，围绕“未知”展开了一系列人物的心理、行为、情感的发展，表现了人在未知面前的终极命运；“未知”只是一个“命题”，而各人的回答才是这部片子关注的。为了彰显这种淡淡哀愁的情绪，该片大量使用闪回、抒情化的分景处理，和淡出入、黑屏、留白等特技，这些技术上的处理则留给观众以短暂的思考空间。因人眼睛的视觉残留效应，在一幅构图唯美、色彩、基调、情境渲染恰到好处的画面之後接上毫无信息的黑屏和白屏，自是会使观众对这个画格的印象得到加倍时间的深化。而快速剪辑中，固定频率出现同一影像片断，也会因视觉残留而使观众在心理认同时产生不一样的情愫。“视觉系”效应取代传统影视剧中人物对白成为阐述主题的最佳工具。

## 3. Q版变形

一部完整的影视片，它的构成元素至少包括主题、人物、动作和叙事结构。这里的叙事结构不仅指它讲述故事的脉络，还包括叙述的方式和形态。

Q版是指非常夸张,以致到搞笑的变形,在这个层面上就类似于讽刺漫画的形象构成。比如《灌篮高手》中主角们平常的八头身形象每当有言辞、行为上的噱头时，往往会变身为一头身(头长与身长比例为一比一)；即使是在动画片主体叙事层中也不太可能表现出的动作、话语都可以实现，就好像“怒火”一词，Q版就可以将它处理成真的是眼睛里喷出的燃烧的火焰，这时，抽象的形容词就有了形象的体现：表示生气时头上冒出的白烟、害羞时脸上落下的一堆斜线、眼角时而闪过表示决心的星光，甚至连喊叫时空气的震荡波也看得见……抽象名词的视觉化拉近了与观众的距离，显示出独特的亲和力。

普通的影视剧或许安排了剧中多人物的立体综述。比如《公民凯恩》中众家对凯恩一生不同的概括与定义，但考虑到整部片子设定好的基调，终得有所取舍。日本动画片独有的Q版变形轻而易举地完成了叙述层（即说话层）的多元化。但动画片不同。作者本人甚至可以介入叙事、打断叙事！靠著八头身的正常人物造型与一头身的夸张变形，轻松而明显地将故事的叙述分成两层、两个空间。就好像钢琴曲中的旋律与和弦的关系，由正常的形象演绎故事，由Q版解说。从某种意义上来说，这种手法不仅使作者统合创作时一切杂乱的东西於一体成为可能，更起到了解构叙事、制造游戏的欣赏氛围，纾解观众紧张心理的作用。这就是在运动状态下完成的艺术造型的具象化。Q版表现的空间是不设限的，内容主要是轻松、笑料，包括对剧情的解释、题外话、作者创作时的个人感受、作品人物与作者的交流等，是一种变相的解说，是为避免旁白单调的形式而采取的特殊变形。在迅速变幻的镜头中炮制出一个个笑料似的惊奇，不停地甩下包袱，引得观众在诙谐的会心沟通中收集时空经验，使关于行为、关于经验的方式进入自己意识，通过对日常生活的反观，自觉不自觉的纠正或倾覆自己与以该资讯为代表的外界的熟悉却日益僵化的联系方式。

如同实验电影所特有的文化品质与实验性中文化品质指示了它所关注的对象以及对象背後的文化底蕴，实验性则是指其之所谓称为实验电影的独特创造。法国的实验风格通常表现在形态丰富、想象大胆、自由活泼、戏剧细节性强；而德国的实验性则偏重观念，风格较沉闷、晦涩，崇尚玄思和哲理。日本动漫的实验性就在于它创造了以Q版为标志的“双层说话”，努力营造一种游戏气氛，这一追求的出现主要是由於观众审美情趣的转化——大量借用西方的现代思潮、现代手法，将相关艺术的成功之作的元素进行大量的研究、借鉴甚至改装，与自己的作品达到完美的互渗。毫无疑问，正常状态下的流川枫、樱木等人都体现了一种近乎希腊时期古典主义风格的美学特征，以静穆的伟大气势给观众以正面的、压迫般的、需要惊叹的视觉刺激；而一旦变形为Q版，使压力骤然减轻，亦庄亦谐的对话总是能让人联想到周星驰，甚至标签化无表情的扑克脸也似乎成为夸张了的人物性格标记。一点点的荒诞化使观众在啼笑皆非中对剧中形象有了更深刻的认识。樱木的口号“我是天才”与流川枫的口头禅“大白痴”在观众中流传开去，成为了与这两人之间的心理链接，瞬时在眼前就能浮现起他们互相瞪视时空气中激起火花劈啪作响的可爱模样。

### 相关链接

» 没有相关链接.

责任编辑: dolcn

设计在线链接代码

@esignonline



@esignonline  
http://www.DOLCN.com

正式启用CNNIC官方中文域名  
设计在线.CN; 設計在線.CN; 设计在线.中国

© 1997-2005 DesignOnLine

关于我们 | 豁免条例 | 广告赞助 | 网站地图 | 活动支持 | 友好同盟 | 返回首页