

江 苏 省 普 通 高 校 精 品 教 材 建 设 项 目

高等院校数字媒体艺术教程

数字影像艺术

Digital Video Arts

许 翔 主编

许 翔 蒋 旒 苍 盛
胡 洁 高 靓 冯 金 强 编著



江苏省普通高校精品教材建设项目

高等院校数字媒体艺术教程

数字影像艺术

Digital Video Arts

许翔 蒋施 苍盛
胡洁 高靓阳 冯金强 编著

凤凰出版传媒集团 江苏科学技术出版社

图书在版编目(CIP)数据

数字影像艺术/许翔主编. —南京:江苏科学技术出版社, 2010.7
高等院校数字媒体艺术教程
ISBN 978-7-5345-7220-3

I. ①数… II. ①许… III. ①数字照相机—摄影技术—高等学校—教材 ②数字照相机—图象处理—高等学校—教材 IV. ①TB86②J41③TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 037668 号

数字影像艺术

编 著 许 翔 蒋 旒 苍 盛 胡 洁 高靓阳 冯金强
责任编辑 徐晨岷
责任校对 郝慧华
责任监制 刘 钧

出版发行 江苏科学技术出版社(南京市湖南路1号A楼,邮编:210009)
网 址 <http://www.pspress.cn>
集团地址 凤凰出版传媒集团(南京市湖南路1号A楼,邮编:210009)
集团网址 凤凰出版传媒网 <http://www.ppm.cn>
经 销 江苏省新华发行集团有限公司
照 排 江苏凤凰制版有限公司
印 刷 江苏凤凰通达印刷有限公司

开 本 889×1 194 1/16
印 张 9
字 数 180 000
版 次 2010 年 7 月第 1 版
印 次 2010 年 7 月第 1 次印刷

标准书号 ISBN 978-7-5345-7220-3
定 价 55.00 元

图书如有印装质量问题,可随时向我社出版科调换。

江 苏 省 普 通 高 校 精 品 教 材 建 设 项 目

《 高 等 院 校 数 字 媒 体 艺 术 教 程 》

编 委 会

主 编

陈 琦

中央美术学院教育技术中心主任、教授

庄 曜

南京艺术学院传媒学院副院长、教授

编 委

黄晓白

南京艺术学院副书记、副研究员

刘伟冬

南京艺术学院副院长、教授

许 永

南京艺术学院传媒学院教授

张承志

南京艺术学院传媒学院院长、教授

金昌庆

南京艺术学院传媒学院教授

王 方

南京艺术学院传媒学院副院长、副教授

马晓翔

南京艺术学院传媒学院数字媒体艺术系主任、博士

前言

在计算机数字技术高速发展的背景下,数字影像技术带动了电影电视的拍摄与制作方式,甚至播出形态的转变和影像艺术观念的革新;DV摄像机的出现,是胶片式影像采集方式的颠覆,取而代之的是数码信号记录影像的方式。

数字技术的创新,使记录影像的方式层出不穷;拍摄的影像可以直接导入计算机内进行非线性编辑,再将影像和声音压缩成数字格式刻录到光盘、传播到网络上等。数字影像艺术走向个性化、平民化,任何一个具有数字影像艺术特征的影像作品,都可以被看作是一部数字影像艺术作品。

面对读图时代关于“影像”的困惑,尤其是对数字影像艺术本质的疑惑,必须回答学生们:“数字”指什么?“影像”谈什么?“数字影像”又是什么?“数字影像艺术”最终是什么?这些问题,一方面它所指的范围很宽广,可以是电影、电视、纪录片、动画影片、先锋实验影像、录像艺术、手机网络视频等,所涉及的范围之多是始料未及的;另一方面它又很具体的只能在录像艺术或数字短片的区域范围内。释疑解惑是教师的职责。本科阶段学生创作涉及最多的就是数字短片或录像艺术。

在我们谈短片创作时,从影视语言——故事、灯光、摄影、场景、剪辑等入手,要求创作作品遵循影视的一般规律;但学生一旦做录像艺术时又要打破固有的影视创作规律,因为录像艺术没有情节可言,有的只是观念的传达。因此我们将数字影像艺术分为情节影像与非情节影像。情节指一切有故事情节的影像,非情节指一切非叙事的影像。以此来了解影像内容、形式、传播的多元性。

从教学实践出发,强调了学生阅读后创作的可行性。对数字影像艺术的发展进行深入浅出的解读,在理论知识传授上强调浅显易懂,够学够用。尽量通过课题的形式了解优秀作品的创作过程,追寻他们的思维轨迹。

课题一介绍数字影像艺术的史纲,给学生对影像艺术有一个相对完整的了解;课题二对数字影像艺术创作进行分类界定,给学生在创作初期对创作哪一类作品有明确的方向性;课题三、四是情节影像创作与非情节影像创作,每一课题都以优秀作品为范例,从实践中谈数字短片创作;课题五、六是师生优秀作品赏析与经典作品赏析,让学生从优秀作品的赏析中体验创作的过程和思维方式。全书以调动学生的整体感受,激发学生创作热情为目标,给学生一个宽泛自由的创作形式与创作体验。

本书是由蒋旒、苍盛、胡洁、高靓阳、冯金强五位同学协助完成的,在这里我要感谢他们为这本书的编写和整理耗费了很多宝贵的课余时间,借此向他们表示感谢。

值此,我希望本书是能够带给你创作动力与创作源泉的一本书,能成为从事数字影像艺术创作的你最喜欢的书籍之一。

许翔

2009年10月 于南京

《高等院校数字媒体艺术教程》

序 言

数字媒体艺术随着信息技术的迅猛发展,挟着数字化的劲风几乎吹遍了艺术的所有角落:数字影像、数字图像、数字绘画、网络艺术、网络文学、数字动漫、数字游戏、数字音乐、数字互动装置、数字化舞蹈与表演,等等。数字媒体对于艺术领域的影响证明了它已不仅是新艺术形态的拓荒者,它更是当今大千世界中的弄潮儿。数字媒体技术与艺术创造联姻,对任何一个从事艺术创作的人来说,都是一个具有无限想象、巨大的能量激发场。这套教材的编写,就是意在手把手地将有志于艺术事业的年轻学生们带进数字媒体艺术的殿堂。这套教材的特点是将技术与艺术融合在一起来进行教学,在现有国内数字媒体理论和教学研究的成果上,根据数字媒体艺术本身的现状与特性,从历史到发展、从形态到风格、从创作到理念、从技术到艺术,形成一个系统相对完整、实践与理论相结合、横向纵向并存的教材体系。从结构上看,着力打破以往教材将数字技术与媒体艺术分开阐述的方法,而是将数字技术作为了解数字艺术的前提基础,穿插在每个数字媒体艺术门类中一一阐释,以求将技术与艺术融汇贯通。从内容上看,本系列教材也着力避免理论性数字媒体教材枯燥、乏味,偏重硬件与技术介绍的缺点,在书中列举诸多相应的数字媒体艺术作品实例,强调“艺术作品”的艺术本质特性,并尽力达到图文并茂的效果。从适用的范围看,本系列教程作为“江苏省高校精品教材”立项的教材,从《数字媒体艺术概论》、《数字图形设计艺术》、《数字图像处理艺术》、《数字音频应用艺术》、《数字影像艺术》、《网络媒体艺术》到《数字游戏艺术》,基本涵盖了涉及数字媒体技术应用的几个主要艺术领域。因此该系列教材不仅适用于本学科的专业教学,同时适用于交叉学科与周边学科的教学,如视觉传达设计、电视频道包装设计等。从教学方法来看,该系列教材特别强调学生实践动手能力的培养。每册教材都配有大量的案例解析和应用习题练习。编写这些教材的老师都有多年教学的丰富经验和很强的创作实践能力,因此案例解析与实践练习都具有很好的应用针对性。

我们希望本系列教程的出版能成为数字媒体艺术专业学生和创作者的良师益友,为数字媒体艺术创作提供一套较为全面和深入的应用指导教材,引领学生从更为宏观的角度认识和处理数字技术与数字艺术的关系,以技术和艺术的互为补充、互为激发来促使学生学到更多的、更实际的知识。

南京艺术学院传媒学院副院长 庄曜

2009年11月16日

图书在版编目(CIP)数据

数字影像艺术/许翔主编. —南京:江苏科学技术出版社,2010.7
高等院校数字媒体艺术教程
ISBN 978-7-5345-7220-3

I. ①数… II. ①许… III. ①数字照相机—摄影技术—高等学校—教材 ②数字照相机—图象处理—高等学校—教材 IV. ①TB86②J41③TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 037668 号

数字影像艺术

编 著 许 翔 蒋 旒 苍 盛 胡 洁 高靓阳 冯金强
责任编辑 徐晨岷
责任校对 郝慧华
责任监制 刘 钧

出版发行 江苏科学技术出版社(南京市湖南路1号A楼,邮编:210009)
网 址 <http://www.pspress.cn>
集团地址 凤凰出版传媒集团(南京市湖南路1号A楼,邮编:210009)
集团网址 凤凰出版传媒网 <http://www.ppm.cn>
经 销 江苏省新华发行集团有限公司
照 排 江苏凤凰制版有限公司
印 刷 江苏凤凰通达印刷有限公司

开 本 889×1 194 1/16
印 张 9
字 数 180 000
版 次 2010 年 7 月第 1 版
印 次 2010 年 7 月第 1 次印刷

标准书号 ISBN 978-7-5345-7220-3
定 价 55.00 元

图书如有印装质量问题,可随时向我社出版科调换。

目 录

课题一 数字影像艺术概述	001
子课题一 影像的发展和数字影像的进程	002
子课题二 数字影像的艺术表达	009
子课题三 数字影像的发展图景	015
课题二 数字影像艺术	026
子课题一 情节影像	026
子课题二 非情节影像	032
课题三 情节影像艺术创作	042
子课题一 前期筹备	044
子课题二 中期拍摄	057
子课题三 后期合成	070
课题四 非情节影像艺术创作	074
子课题一 类型与结构	074
子课题二 创作“体验”	080
子课题三 形式与表意	084
课题五 示范作业分析讲评	089
子课题一 激活思维 把握方向	
——点评《出租车》优秀的剧情类短片	090

子课题二	延伸概念 完善思路	
	——解析《水》、《鱼·渔·欲》、《ZOO GIRLS》优秀的非情节短片	094
子课题三	推敲方案 落实步骤	
	——怎样从《门》等制胜的作品中学到东西	102
子课题四	巧用资源 活用精神	
	——透视《奥运宣传片》《星巴克咖啡》优秀广告短片	106
子课题五	辨别好坏 走出误区	
	——怎样从《杰克与露西》、《一个长镜头的拍摄》同样课题的落差中学到东西 ...	112
子课题六	评讲课后作业:以第三届广告大赛公益广告命题《自信》为题制作 1 分 钟以内的短片	117
课题六	经典作品赏析——拓宽视野看经典	122
子课题一	剧情短片	123
子课题二	剧情短片	125
子课题三	实验影像	129
子课题四	口袋电影	132
子课题五	优秀广告	135
参考资料		138

课题概述

数字影像是突破纯粹胶片的传统制作方式,以计算机数字技术为依托,对影像进行记录和创作的全新艺术形式。数字影像艺术是多元的艺术,它是影像前期、影像拍摄、影像后期、影像传播的结合体。

伴随着科学技术的发展,影像具有广阔的发展空间和前景。数字技术不仅带来了影像语言的多样化发展,从音乐到画面都形成了极大的冲击力,更加速了影像个人化和平民化的进程。从叙事或者表现的主体和视角来看,影像不再是官方口味或一尘不变的主观视角,它加入了更为客观和真实的客观视角,而网络的传播,更为影像的创作和传播插上了翅膀,具有无限的想象空间。

纵观数字技术对影像表现的影响不难发现,传统影像和数字影像的差异表现在现实与虚拟的对立;胶片材料的前期物理化学消耗与数字摄影材料前期的零消耗;模拟形象转换过程中的信号衰减与数字影像的无损转换;更表现在因技术进步而带来的美学和观念的更迭。由于数字影像是更多建立在多种学科基础上的,数字影像更像一个思维和图像的拼盘。因此,传统影像经过长期构建发生视觉美学和审美趣味的转变是必然的,数字影像这一全新的艺术形式是顺应科技发展和时代要求而生的。

课题目标

1. 了解数字影像较传统影像在产生和传播方式上的突破方式;
2. 了解数字技术如何促使影像趋于个性化和平民化;
3. 了解数字技术赋予影像的全新表现形式和发展趋势。

知识点

1. 数字影像的发展过程。
2. 科技对影像语言的改变体现在哪些方面?
3. 数字影像的虚拟表达。

课题要求

1. 对影像发展和数字影像的生成、制作、传播有一定了解;
2. 对科技和影像之间的关系有明确认识;
3. 对当代影像的表达形式有全面的了解;
4. 对技术发展下的数字影像的发展趋势有一定认识。

课题内容

1. 影像的发展和数字影像的进程。
2. 数字影像的艺术表达。
3. 数字影像的发展图景。

子课题一 影像的发展和数字影像的进程

传统记录影像的方式如绘画、摄影等,以实物模拟的类比方式表现。数字影像是以数字信号建构的影像,储存于硬盘或者其他储存媒体如软碟或光碟等,利用计算机可以对它进行传统图像处理技术所不能实现的加工处理。数字影像是建立在科学技术发展的基础上的,科技为我们提供了影像表达的无限可能。

一、科技发展与影像革命

人类的历史是在感性和理性认识上不断奋进的历史,人类对于生活的感知造就了艺术形态的不断更迭,而科技的发展又赋予了不同时期人类对艺术形态的表达。科学上的不断创新,给人们带来了源源不断的创作灵感,丰富着艺术的创作。

电影的问世和成熟历经了几代科学家、发明家的心血,从约翰逊轮转摄影机、马雷枪、爱迪生观察镜到迪克森的活动摄影机,产生了一大批与影像有关的科技发明。正是这些科技发明才造就了如今的艺术形态,并最终使电影从一种简单的图像工具,发展成为一门独立的艺术门类。

20 世纪以来,影像伴随科技的发展经历了三次革命:

1. 第一次影像技术革命:工业电影时代

1895 年 12 月 28 日星期三晚上,在法国巴黎长普辛路 14 号“大咖啡馆”的地下室,卢米埃尔兄弟(图 1-1-1)向公众展示了影像《火车进站》(图 1-1-2)。这个在幕布里的火车头将观众们吓得四散奔逃。有人说“那个象征着工业文明产物的火车头撞开了影像技术和影像文化的历史,标志着第一次影像技术革命的到来。”同时,这一天也被确定为电影诞生的日子。



图 1-1-1 卢米埃尔兄弟



图 1-1-2 从左依次为《火车进站》《工厂大门》《浇水园丁》

在这之前的影像一直处于实验室时代,照相术和幻灯机的发明为电影的出现起了决定性作用,而涂上感光药剂的透明赛璐珞软片也成为电影胶片的原型。在经过几代人的实验和探索后,法国卢米埃尔兄弟——奥古斯特·卢米埃尔和路易·卢米埃尔终于从缝纫机中得到启发,对爱迪生观察镜进行了重大改进,制作出了卢米埃尔电影机,使影像第一次面向公众放映。

20 世纪 20 年代末出现了有声电影,在胶片画格一侧的一条声带上录音是电影技术发展史上的重要变革。到了 30 年代,多层彩色胶片的研制成功使彩色电影开始出现,电影真正走入工业化。

2. 第二次影像技术革命:电子媒介时代

20 世纪 20 年代,英国广播公司(BBC)引入了机械扫描圆盘法,在非常小的屏幕上显示出粗糙的画面,开发了世界上最早的电视系统。随后,美国的菲拉基

米尔·兹沃尔金在 1928 年发明了摄像机电子管。1937 年,英国广播公司(BBC)首次在上世界上播放了黑白电视节目,在 1939 年的纽约世界博览会上,美国无线电公司推出实况转播电视节目,包括图像和声音配套实况转播的体育和新闻事件,娱乐和政治演说。至此,电视媒介时代开始了。

第二次世界大战后,电视媒介的普及速度在西方显得十分惊人。20 世纪 60 年代初,大部分的美国家庭已经拥有了电视机,电视开始作为一种影像媒介进入图像传播渠道,并成为传播学的主流,电视变得企业化、商品化,世界舆论日益为电视媒体所支配,人们的生活方式发生了巨大变化。

3. 第三次影像技术革命:数字时代

数字时代发生在 20 世纪末,在计算机数字技术被广泛应用的背景下,影像技术的数字化趋势成为一种必然。数字影像技术的产生也带动了电影和电视的转变,其制作、承载、传播方式以及影像艺术观念上的革新。拍摄的影像可以用数字方式捕捉到计算机内进行非线性剪辑,再将影像和声音压缩成数字格式刻录到光盘上、传播到网络上。更重要的是,数字化使得影像变成计算机数据库里的数据,可以反复使用和编辑,建立完全虚拟的影像现实。

第三次影像技术革命后,可以用来记录影像的设备层出不穷,影像开始走向个性化、平民化,任何一个具有数字影像特征的作品,都可以被看作是一部数字影像作品。数字影像艺术成为结合了影像前期、影像拍摄、影像后期、影像传播的多元性艺术,它们可以是随性的记录,可以是灵感的触发,可以是真实的表达,可以是抽象的表现。

二、数字影像的发展图景

数字艺术的诞生是对当代艺术的洗礼,“数字媒介对传统艺术的最大改变主要体现在两个方面:一是艺术本体在虚拟化或艺术化的趋势将更加泛化;二是改写传统艺术的创作原则。”

如今,数字媒介已经带来了传统艺术在创作、传播上的改变。就创作资源而言,数字艺术的产生动摇了一直以来被信奉为艺术真理的“艺术来自现实”的信条。过去有人说不是艺术模仿生活,而是生活模仿艺术。这种反传统的说法一直被正统艺术理论家看作是歪理邪说,直到数字艺术成为大众关注的主流艺术时,人们才认识到:生活对艺术的模仿远远多于艺术对生活的模仿,艺术追求的是生活中没有的创造性,和由此带给人们生活的启迪。

自《侏罗纪公园》和《星球大战》等影片问世以来,数字影像不断给观众视听震撼。越来越多的数字艺术家认为,他们已经可以借助计算机的威力自由驰骋,按照自己的想象来创造形象了。数字技术为影像带来了全新的改变,如今这种变化正如火如荼的进行着……

1. 数字技术为影像创作注入新血液

科技上的进步总会带来艺术创作的巨大变革,光学应用的研究促成了摄影技术的产生,更直接导致了一种新的艺术形式的产生,并且对传统艺术产生了深刻影响。同时,科技在影像发展史上也刻下了深深的烙印,“有声片代替了‘默片’,彩色胶片代替黑白胶片,是艺术的改造和完善,而数字化对艺术而言几乎是‘颠覆性’的革命。”20 世纪以来,随着摄影、摄像和电影技术的发展,数字图像技术为艺术创作带来了新的可能和更广阔的发展空间,艺术家的创作越来越离不开计算机,纷纷使用新的图像技术来思考和创作。

2. 数字技术改写迪斯尼历史

20 世纪,迪斯尼公司曾代表了全球手绘动画的最高水准,并制作了诸如《白雪公主和七个小矮人》、《灰姑娘》和《幻想曲》等流传久远的经典作品。可是 2005 年初,迪斯尼公司关闭了其位于佛罗里达州奥兰多的传统动画工作室,这一举动

直接导致工作室的绝大部分员工下岗，只有极少数制作人员有可能转到位于加州的迪斯尼公司总部。电脑特效，给迪斯尼带来了一个全新的世界，同样，对于整个电影工业来讲，也是一个全新的世界。

2000 年，迪斯尼耗资 3.5 亿美元制作了《恐龙》(图 1-1-3)。

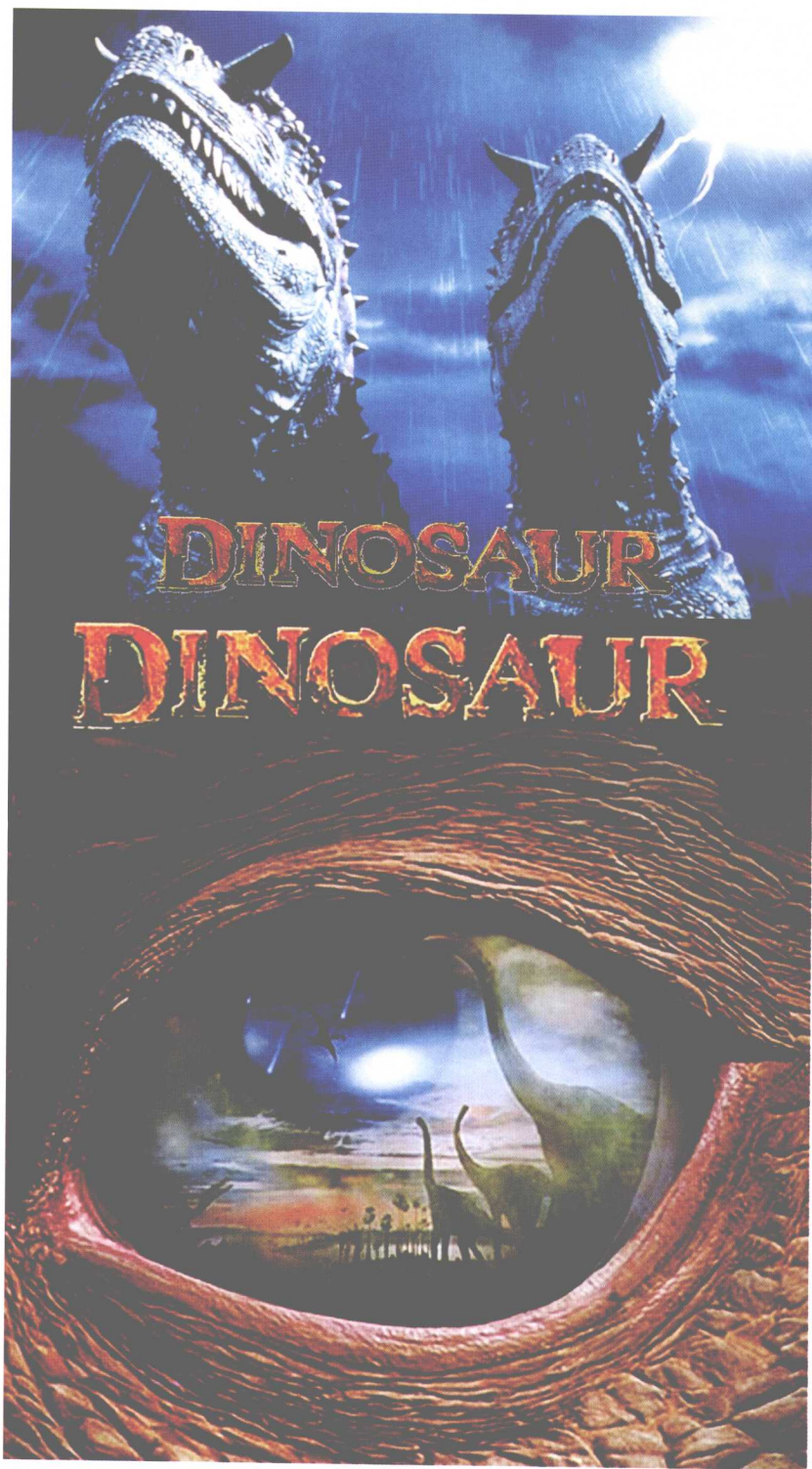


图 1-1-3 《恐龙》

这部巨制被看作是世界上最早一部实景拍摄加数码影像合二为一的电影。1300 个电影特效镜头展现了活动的、写实的、会说话的三维恐龙和狐猴，将观众完全带入一个亦幻亦真的史前恐龙世界，堪称世界电影史上的奇迹。《恐龙》的剧本早在 1988 年就已经完成，但由于当时的技术达不到影片的要求，因此，1994

年迪斯尼才开拍。迪斯尼的“秘密实验室”汇聚了 48 名专家以及 350 名各方好手,用了近 320 万个工作时才完成此片。电影为我们呈现了 30 多种史前生物,从 12 英寸长的蜥蜴龙到 120 英尺高、100 吨重的腕龙,还有禽龙、三角龙、翼龙、狐狸等,把观众带入了一个亦幻亦真的史前恐龙世界。

3. 数字技术刷新视觉习惯

数字技术发展体现在电脑特技、电脑动画的不断开发和完善上。从电脑合成、扣像技术的应用,到全 3D 角色的设定,数字技术给了影像更广阔的发展空间,更完美地表达语言,无疑为导演添上了翅膀,任其在影像世界中翱翔,利用数字技术为观众创造出饕餮盛宴。

(1) 数字技术亦真亦假

随着数字技术优越性的体现,许多影视作品中融入了电脑合成和扣像技术。而随着技术的日趋成熟,观众往往无法分辨哪些是实拍,哪些是后期合成的,人们的眼球也着实被忽悠了一把。在《阿甘正传》中有一个令人瞠目结舌的镜头(图 1-1-4):阿甘与肯尼迪总统握手的画面。导演罗伯特·泽米吉斯跨越时空营造了阿甘同肯尼迪总统时空交错的场景,令观众大呼:原来特技还能这么用。

在《黑客帝国》中还有一段“尼奥躲避子弹”的神奇场面。镜头不断地转动,从 360 度让我们观察了这段优美的慢动作。这种效果其实是在拍摄目标周围摆满一圈摄像机,让摄像机连续地快速捕捉每个镜头,然后再对这些镜头进行处理,这也成就了《黑客帝国》中最佳的特技时刻。

(2) 数字技术以假乱真

2000 年在中国无锡召开的“21 世纪中国影视及娱乐产业发展战略国际研讨会”上,电影《泰坦尼克号》数字制作技术总监,原美国 Digital Domain, Inc. 首席执行官,纽约大学电影学院教授范德雷克博士(Dr. Steven J. Fredericks)认为:21 世纪将是数字化高速发展的时代,数字电影产业再不是触不可及的梦想,而是发生在我们面前的现实。电影弃用胶片、走出影院,电影中可以完全不用出现真实的人物,演员这一职业将成为历史。

接着,在 2002 年由 20 世纪福克斯公司发行的《星战前传 II:克隆人进攻》采用了 2000 多个三维动画特技,在拍摄中全面采用了数字拍摄设备,整部电影没有用过一寸胶片,改写了电影拷贝的历史。

不仅如此,在角色上,《指环王》中的咕噜被认为是 CG 史上最棒的角色(图 1-1-5)。



图 1-1-4 《阿甘正传》



图 1-1-5 《指环王》

在咕噜仅仅出现两分钟后,观众就完全接受了咕噜是剧中一个重要人物角色,并随着三部曲的发展,咕噜的形象也在不断进步。

时间到了 2007 年,一部由《阿甘正传》导演罗伯特·泽米吉斯继续他在数字技术上的探索精神,联合强大的技术团队推出了全 CG 影片《贝奥武夫》。这是对影像表达的又一次突破——该片全部由 CG 人物出演(图 1-1-6)。拍摄时,先以真人演员按照既定的剧本进行表演,利用“动作捕捉仪”将演员的每个关节动作记录到电脑中,再用 CG 电脑成像技术赋予动画人物相应的动作,最后进行各种后期的特效制作和渲染。

其中女主角安吉丽娜·朱莉的脸部就被贴了超过 200 个钉头状的传感器,她的一颦一笑都会被仪器及时地捕捉下来。真人和动画之间的界限如此模糊,令观众都无法分辨。事实上,这部流传于北欧的古老神话故事《贝奥武夫与怪兽格伦德尔》早已经在多年前被一些默默无闻的电影人拿来在大银幕上尝试过,只不过受到当时技术与想法的限制,并未收到很好的效果。如今在技术的支持下,一部恢弘的史诗巨著也将以它独特的表现形式呈现在广大魔幻迷们的面前!

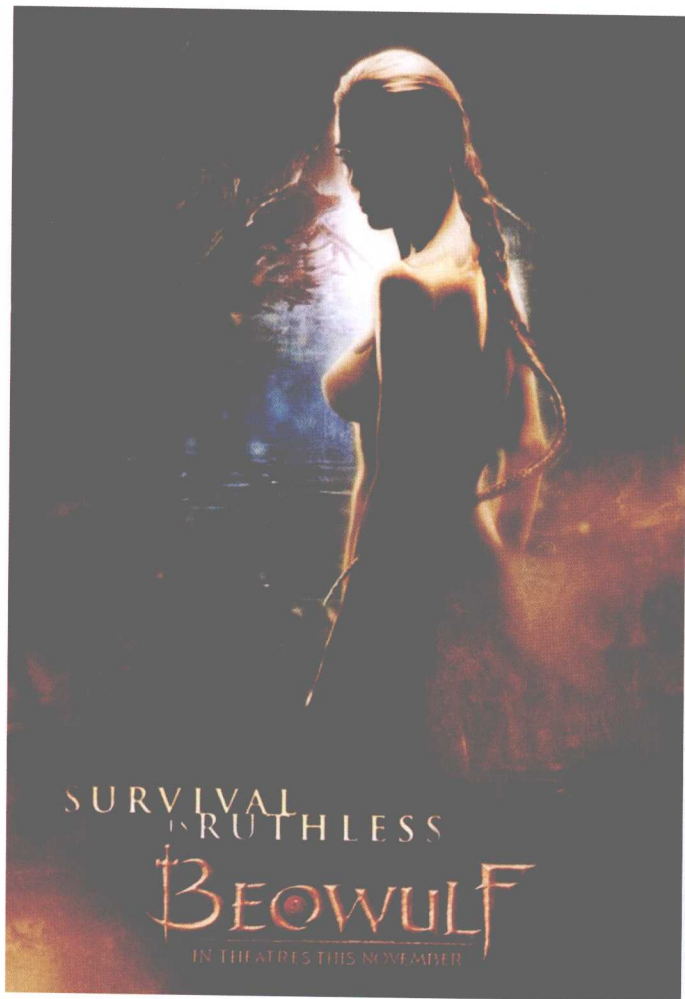


图 1-1-6 《贝奥武夫》

三、媒介为影像的传播插上翅膀

在 100 年前诞生了用胶片制作的电影,这是工业时期技术和艺术的结合,后来随着计算机、电视的发展,电影由经典化变为大众化。如今数字时代的来临,传统的艺术形式在新技术中越来越大众化,未来是技术创新的时代,高技术是基础,这将是技术与艺术、市场与哲学的结合、完善和创新。

在瞬息万变的当代,任何新技术都可以被用于影像创作,互联网更对影像的前期创作和后期传播起着推动作用,直接导致了影像向个人化、先锋化发展。

1. 互联网促进了影像的多样化发展

网络的产生打破了影像的霸权化,使人们可以近距离接触到影像。影像传播环节不再单一,观众可以随意根据自己的性情通过网络接收影像,而有更多的影像创作者开始将网络的特性作为创作元素加入自己的作品,形成全新的影像表现方式。

(1) 短小而精悍的超级短片

传统的影像作品因为其较大的容量而不利于网络的传播。为了便于在网络上传输,影片时间越短网络传输就越简便。

2003 年,Candide Media Works. Inc. 举行了“十秒电影竞赛”,要求参赛的作品时间长度不超过 10 秒,文件尺寸不大于 6 兆。十秒电影的诞生是数字影像艺术受网络影响而产生的一种新形式。在传统影像作品中 10 秒钟几乎只是一个片头的长度,要在这么短的时间内完成一部完整作品,意味着一种新的艺术表现形式已经诞生。

(2) 观众参与的互动影像

与传统艺术相比,数字艺术作品是一种“半成品”,它永远处在激烈的转换与变化中,其基本特征就是“变化”。互联网提供了一个供艺术家和欣赏者可以根据自己的意愿修改和完善的平台。观众通过网络参与,与艺术家一起对一件数字艺术作品进行自我创作,实现了数字作品网络化的全方位展示,体现了高度灵活的虚拟特性。

2004 年 12 月,由紫禁城影业和新浪网共同策划的中国首个互动电影网络正式开通,并且同时启动国内第一个互动电影项目。互动电影让网民介入电影制作的整个过程,题材、导演、演员由网友自己选,这使得影视进一步实现民间化。

2. 从制作到传播,影像更自由

数字艺术的高级形态,包含了基于宽带交互式多媒体应用系统的艺术作品及其创作与接收。宽带网为数字艺术提供了一个强大的传播平台,在此平台上进行数据的交换和流通,并建立起完善的网络非线性编辑系统,实现影像全方位的网络化。

(1) 影像制作网络化

网络化非线性编辑系统融合了计算机网络技术、视频、多媒体等先进技术,是集录像、编辑、字幕、切换、特技、动画、播出等功能于一体的影像制作手段。利用网络连接的同时性改变了按时间顺序编辑节目的传统概念,克服了录像机多带合成图像质量下降的缺点,是高度集成、功能强大、高效率的全能型网络制作系统。同时,联网制作可以顺利完成素材和节目的采集、传送、接收、协作编辑以及素材共享,其卓有成效的双采集功能更使节目制作网络化得到事半功倍的效果。

不仅如此,互联网上有许多官方和个人上传的原始影像素材,供网民下载和使用。网民通过下载就可获得各类所需的视频素材,省去了许多重新拍摄的过程,大大提高了影像制作的效率。

(2) 影像发布网络化

目前已经出现的例如“土豆网”“PPLive”等各类型网络点播平台,通过用户自行上传视频资料或者运营商上传电影等各种影像,用户可以随意点播,观看影像视频,大大提高了受众量和覆盖区域,有利于个人影像和非商业影像的发展和壮大,实现了影像的实时传播和有效传播。

课后思考

思考科技发展影响下影像的可能性。

参考书目

《数字艺术论》(上下)廖祥忠 中国广播电视出版社 2006年5月版