

FLASH

FLASH

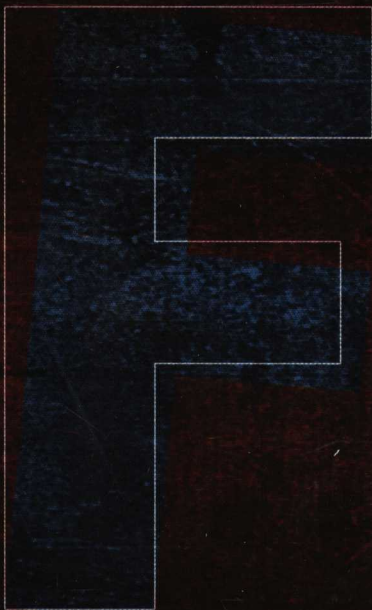
FLASH

< 新媒介艺术丛书 >

顾丞峰 主编

FLASH: 技术还是艺术

○王波 著○



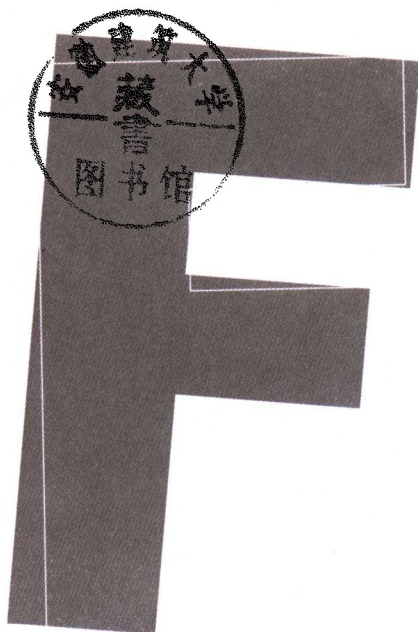
中国人民大学出版社

< 新媒介艺术丛书 >

顾丞峰 主编

FLASH: 技术还是艺术

○王波 著○



图书在版编目(CIP)数据

Flash:技术还是艺术/王波著.
北京:中国人民大学出版社,2005
(新媒介艺术丛书)
ISBN 7-300-06893-6

I . F…

II . 王…

III . 动画—设计—图形软件,Flash—研究

IV . TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 114060 号



新媒介艺术丛书

顾丞峰 主编

FLASH:技术还是艺术

王波 著

出版发行 中国人民大学出版社

社 址 北京中关村大街 31 号

邮政编码 100080

电 话 发行热线:010-82503022

编辑热线:010-82503013

网 址 <http://www.longlongbook.com>(朗朗书房网)

<http://www.crup.com.cn>(人大出版社网)

<http://www.tlmet.com>(人大教研网)

经 销 新华书店

印 刷 北京精彩雅恒印刷有限公司

开 本 889×1420 毫米 1/32

版 次 2005 年 11 月第 1 版

印 张 4.25 插页 2

印 次 2005 年 11 月第 1 次印刷

字 数 87 000

定 价 19.80 元

版权所有 侵权必究

印装差错 负责调换

关于本书：

Flash 作为一种基于网络的软件，在 20 世纪末期产生后迅速发展，技术上的突飞猛进和日新月异，为其流行奠定了物质基础。本书从技术角度和文化角度，对 Flash 进行了反思性介绍，包括 Flash 作为一种交互软件的特性及其更新换代的历程，作为一种文化现象在中国的兴起、发展、高潮乃至衰落。本书举例分析国内一些具有代表性的 Flash 作品，进而探讨了 Flash 作为艺术的合法性以及其艺术特性，并对喧嚣过后沉淀下来的 Flash，展望出未来的无限可能性。

关于作者：

王波，网名皮三，现居北京，长期致力于 Flash 动画和多媒体艺术的研究与创作。

- 1999 年开始接触 Flash。
- 2000 年在亿书堂科技有限公司负责开发国内首张 Flash 音乐专辑。
- 2001 年举办“PLAY ME——王波 / 皮三网络多媒体作品个展”（北京藏酷新媒体艺术空间）。
- 为孟京辉电影《象鸡毛一样飞》制作 Flash 动画。
- 2002 年 Flash 交互式动画作品《连环梦》参加首届广州当代艺术三年展（广州美术馆）；Flash 交互式动画作品《皮三七日》参加“关于时间的三种表达方式”展。
- 2004 年为贾樟柯电影《世界》制作 Flash 动画。

<新媒介艺术丛书>

主编 顾丞峰

纪录与实验：DV 影像前史

曹 恺 著

FLASH：技术还是艺术

王 波 著

VIDEO：20 世纪后期的新媒介艺术

朱 其 著

摄影之后的摄影

邱志杰 著

策 划 / 顾丞峰

责任编辑 / 黄晖善

封面设计 / 袁 璐

版式设计 / 杜 敏

策划者言 从新媒介到新艺术

贡布里希的《艺术发展史》告诉我们，一部艺术史，实际上是一部图像观发展的历史。深受波普尔思想影响的贡布里希阐述了这个道理：艺术史是在艺术家在规定情境中不断设置问题和解决问题的过程中变化的。

但贡布里希对另一个问题没有多涉及，那就是在问题的设置和解决的过程中，艺术的主体、艺术家所使用的媒介并不是静态的，媒介的变化导致了艺术变化和艺术家的观念变化。这个问题在 20 世纪随着科学技术的日新月异，似乎越来越受到了重视。

这个理论的空缺终有大家出来弥补，那就是传播学的奠基者加拿大人麦克卢恩。他在代表作《人的延伸——媒介通论》中，振聋发聩地告知我们：在我们一般人的看法中，媒介仅仅是形式，是信息和知识内容的载体，媒介本身是空洞的、静态的、消极的，其功能在于完成媒介内容的传达，但事实上，媒介对媒介所传达的信息和知识内容有强烈的反作用。从媒介本

身来看,媒介的形式是媒介,媒介的内容和信息以及知识恰又是另一种形式的媒介,作为形式的媒介是积极的、能动的,对信息、知识有重大的影响,并决定着信息的清晰度和结构方式。

麦克卢恩在论述电影特性时说,电影是从机械化的切分性和序列性中诞生的,但电影从诞生的那一刻起就超越了机械论,转入了与文化有机联系的世界。依靠加快机械的速度,电影把人们带入了创新的外形和结构的世界,从线性连接过渡到外形轮廓。电影出现的同时,立体派出现了——立体派在二维平面上画出客体的里外、上下、前后等各个侧面,它放弃了透视的幻觉,而将精力集中到对整体的快速的感觉上。这是一种媒介的形式给另一种媒介带来观念变化的例子。

从人类原始的艺术记录——岩洞壁画,到实用器皿上的描绘,到礼器上的图案纹饰,再到轻薄便于携带的纸莎草、绢和纸,艺术的媒介经历了从只能固定放置到可以随意移动和展示的变化,在这个变化过程中,做画者和欣赏者的心态也由崇拜或装饰过渡到鉴赏与玩味。美国的一位艺术史家就认为,中国文人绘画的极其发达与中国画所特有的宣纸媒介的使用是紧密相关的——一位古代文人画家手拈长髯,目睹自家青绿山水画卷在众友朋的啧啧称赞声中徐徐展开时,那情景、那种心与物的和谐感,同样构成一幅天人合一的画面。

自从艺术进入20世纪,绘画、雕塑等传统媒介的老大地位受到了空前的挑战——伴随着科学技术的飞速发展,用来做艺术的新媒介层出不穷。传统艺术媒介在数量上的萎缩是个不争的事实。在我看来,新媒介的使用给艺术家带来观念上的变化

主要体现在：第一，是交互性与参与性。正像我们在装置和网络艺术中看到的那样，手点鼠标，你就可以成为游戏中的一方，甚至可以选择你所需要的结局，在给定的数种选择中，你暂时过一下瘾，虚假地麻痹一下自己。第二，是大众性与平民性。一方面媒介诸如DV、傻瓜照相机的易于使用使“人人都是艺术家”的说法不是停留在空泛议论而是进入操作层面；另一方面，艺术的易于参与使艺术的公共性更加突出，公共的艺术空间更加像汉娜·阿伦特所说的“一张平等的桌子”；第三，还是文化人念念不忘的前卫性。说到底，文化人还肩负着文化拯救的使命，那断断放弃不得。所以，人们仍可以在“摄影之后的摄影”和DV影像中捕捉到悲天悯人的呼唤和感受到解剖刀一样的犀利。当然，这种前卫性更多地与媒介的特性糅和在一起。观念导致媒介的变化还是媒介使观念簇新，这几乎是一个庄生梦蝶还是蝶梦庄生的问题，我们还是暂时不去管它。

本丛书将20世纪90年代以来国内出现的一些新媒介方式和重要的代表作品介绍给大家。几部书稿的作者都是长期浸淫于各自媒介领域的专家或专业研究者，拥有第一手的资料、第一线的观察、第一时间的叙述。相信每个读者阅后会有感觉：新媒介和它所代表的新艺术，就在你身边。它们也许将改变你的一些什么，毕竟这个世界一切都在变化，在一个信息爆炸、图像泛滥的年代，任何人面对这些鲜活的图像，都不会无动于衷的。

虽然一切在变，但我相信艺术还是有相对不变的东西，就是作为艺术内在的已存在了千百年的本质需求，艺术毕竟是艺

这是一个奇特的现象。没有一个应用软件，会像Flash一样，抽离了它自身单纯的工具属性，为众多的媒体和追随者所包围和塑造，而神化成了一个极易褪色的流行符号。也没有任何软件的应用者，像“闪客”一样，从设计和操作的应用者的身份，转变为一张张时尚明星的尴尬面孔。

从搜索引擎的数万条相关信息，到大量普及时尚知识的文章，电视采访和花絮，网吧里的热烈点击，新技术产品商业宣传利用的口号，甚至公交车上中学生热烈谈论的话题，都能找到关于Flash的只言片语。这是一场由网络波及开来，延伸至流行杂志和电视节目等传统媒体，最终发散到我们身体周围的奇特效应。

借此，Flash获得了超出其开发者所能预计的意义和权力，成为了迅速走红的新词汇，也成为大众文化在这一特定时刻的鲜明注释。

与此同时，把Flash当做文化或艺术的说法，也伴随着新媒

介艺术的兴起开始出现,但事实是,我们在国内很难看到将Flash应用于艺术的作品,更多的是唯美和搞笑风格的流行动画。

有各种复杂的动机,使许多新的词汇快速出现,但也以同样的速度被我们遗忘。年轻人会把新词汇当做自己语言的时髦饰品,就像身上挂着的手机彩壳和坠链。年长的人也不会有任何不安,因为经验告诉我们,所谓的“知道”它,不过就是能辨认它的形状,读出它的发音。更何况记住和遗忘都是被允许的。大家每天都在接受着许多莫名其妙的新东西,接受着信息社会对我们进行的一场场“素质教育”。

下面一些关于Flash的文字,你可以把它看做对即将被遗忘的“新词汇”的整理,也可以将它视为新技术的分析和展望。这些看法不取决于你的年龄和职业,而只取决于你的兴趣。

序	1
第一章 什么是 Flash	1
一、什么是 Flash	1
二、从 Flash2.0 到 Flash MX	3
三、Flash 的特性	14
第二章 Flash 在中国	17
一、最早的玩家	17
二、闪客和闪客帝国	23
三、Flash 作品类型	29
四、Flash 的繁荣假象	30
五、作品举例	38
六、流行与不流行的原因	71
第三章 Flash 艺术作为网络艺术	81
一、网络传播的即时性与快速	83
二、短暂性与可复制性	84
三、多媒体特性	85
四、交互性	86
五、超链接的非线性结构	86
六、未完成状态	88
七、作者身份转移	89
八、虚拟性	90
九、平民化与个人化	90

第四章 关于交互性	93
一、交流的本质——交互性	94
二、什么是交互性	95
三、网络与交互性	97
四、作为一种技术的交互性	98
五、作为一种精神的交互性	113
 第五章 关于创作与合作	 117
一、真实的虚无感	118
二、延伸的工具性	119
三、技术兴趣与意图表达	120
四、互动的合作精神	121
五、工作过程断想	123
六、开放前景——Flash 作为艺术手段	125

第一章

什么是Flash

一、什么是Flash

Flash是应用软件的名称,准确地说,是一个基于网络开发的专门用于制作交互式矢量动画的软件。就像Photoshop应用于平面设计,3DMAX应用于三维造型动画设计一样,Flash也成为应用于互联网的交互式矢量的标准。

1995年,互联网正处于逐渐兴起的美好时光。美国人乔纳森·盖伊将他开发的动画软件命名为FutureSplash Animator,于1996年夏季正式发行。在很短的时间内,这个名叫FutureWave的只有六个人的小公司,招来了迪斯尼这样的大客户,制作了具有很好的交互和动画效果的Disney Online网站。在那个图像和动画匮乏的互联网时代,这一充满了巨大潜能的信号,刺激了致力于开发Web应用软件的Macromedia公司。1996年11月,Macromedia收购了FutureWave公司,将其改名为Macromedia Flash 2.0。

与之相矛盾的是,人们已生活在图像时代,被动地接受各种图像的灌输与刺激,对图像的接受不自觉地已经转变为本能



漫田田田

的需求。这不仅仅是视觉的欲望，也是意志自由名义下的混乱。似乎文字也失去了主宰地位，而必须借助图像的力量，或者变成图像的一部分。就像卡通漫画里人物的叫喊，漫画里那些象声词的内容并不重要，重要的是依赖画面形式中的图像部分存在。

开始把自己的生活放在网上的人们，尤其是年轻的群体，已经习惯了依赖日常生活中的图像经验，去理解、表达和思考。网络仅以文字的面貌呈现，自然无法满足需要。而网络技术的初级阶段带来的问题，如带宽的限制，使视频的传送显得异常困难。Flash的产生和发展，正是为了解决技术和需求的矛盾，它的每一次版本的更新，也都是围绕着网络技术与用户需求，以及深入开发网络自身的互动特性而进行的。

二、从 Flash2.0 到 Flash MX

实际上，为了网络上传播的内容更具有吸引力，人们一直在做着技术上的尝试。比如当年很流行但现在几乎被遗忘了的Java。1995年，Sun公司开发了Java程序设计语言，它可以用来创建applet（应用小程序）。这些applet能从服务器下载到浏览器上，并且可在用户端计算机上运行。程序设计人员使用Java，可以创建生成能够调用图片和声音的多媒体应用小程序。这些Java动画的出现，是由当时的网络带宽所决定的。

在收购Flash之前，Macromedia公司也有自己的多媒体工具：Director，其交互和多媒体表现能力现在看来依然是极为优

FLASH: 技术还是艺术

4



Director 8.5 软件
启动界面

秀的。在Flash MX推出之前,国内的一些专业论坛还有过Flash与Director孰高孰低的激烈讨论。一方面是因为软件使用者的感情因素在起作用,Director的拥护者大多为专业人士或较老的使用者,而Flash则代表了年轻的技术资源。另一方面,Flash作为网络上有深度潜力的新宠,得到了更多的来自Director优势的补充。Director不是专为互联网设计的,它的优势更在于我们常见的CD-ROM

游戏和作品展示等,所以,Director的优秀作品往往由于占用带宽过大而不能在互联网上播放。

Flash 2.0版本推出之时,Flash作为动画软件的身份更明确了,这一情况,直至1998年后半年推出的Flash 3.0,仍没有较大改变。它在编程方面要通过其内置的语句并结合JavaScript,才能做出互动的效果。但它的开发环境基本已经确定,一些技术上的优势也已显现出来,如强大的压缩功能,生成的swf文件适合网络播放等。虽然Flash 3.0具备独特的优势,但在一开始并没有引起人们更多的关注。

1999年7月,Flash 4.0正式推出,由于它的动画制作与脚本编程得到了较大的加强,于是在短短的一年时间里得到了迅猛的发展。Flash动画不仅被网页制作者广泛地应用于交互式网页的制作,而且由于它能全面表达一个明确的主题,能完成一项完整的商业功能,因此也被广告制作等综合性应用领域所接纳。

Flash 4.0与Flash 3.0相比,增加了许多新功能。Flash 4.0为建设更丰富的交互性网站提供了更多的新特性,比如支持mp3流式音乐回放,允许用户输入的文本域,提供更多更强的

Flash Action, 让我们可以创建游戏、表格、统计等。创作环境也有了进步, 包括重新设计的 Library 窗口、更多的新式的监视器 (Inspectors)、增强的图形设计界面等。

2000 年 9 月, Flash 5.0 正式推出。它在操作界面上力图向 Director 等大型多媒体制作工具看齐, 把矢量图的精确性和灵活性与位图、声音、动画和高级交互性融合在一起, 让使用者能创作出极具吸引力的网页。它提供了直接导入 Macromedia 公司的图像处理软件 Freehand 和 Fireworks 制作的图像的功能; 提供了功能强大的开发工具 (包括紧密集成的 Generator), 使用户可以创建高级的网站和网络应用; 采用新的 JavaScript (如 Syntax 动作脚本文字编辑器、Debugger 和 SmartClips) 来制作复杂的网络程序; 全面支持 XML 等新技术。

这些新的变化包括:

重新设计了 Flash 5.0 的界面, 进一步改进了产品的集成性, 让使用者可以方便自如地在 Macromedia Flash 和其他 Macromedia 工具之间进行切换。

设计者专门针对工作组进行了改进, 画面造型设计师、动画制作人员和程序员可以使用“共享库”和外部脚本文件同时工作。

新增的 Movie Explorer 可以将影片归类并显示为分层文档, 从而可以为设计制作人员共同开发大型项目提供帮助。

Flash 5.0 中的 SmartClips 体现了 Macromedia Flash 的一些优势, 它允许高级脚本程序员制作组件, 如列表框和选单, 然后将这些组件作为独立的功能传递给其他人, 以便定制和重新