

新设计丛集

第6集

中国美术学院 设计艺术学院 编

美术学院出版社

新设计

NEW DESIGN

丛集

第6集

中国美术学院 设计艺术学院 编

中国美术学院出版社

主 编：许江、宋建明
执行主编：王雪青
副 主 编：郑巨欣、王国梁、赵燕
编 辑：陈永怡、梁超
编辑助理：冯猛

责任编辑：林群
封面设计：黄光辉、高秦艳
版式设计：李轶军、童元园
校 对：三木
责任出版：葛炜光

图书在版编目(CIP)数据

新设计丛集. 6 /中国美术学院设计艺术学院编. — 杭州：
中国美术学院出版社，2008. 6
ISBN 978-7-81083-751-4

I. 新... II. 中... III. 艺术—设计 IV. J06

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第087642号

《新设计》丛集.第6集

中国美术学院设计艺术学院编

出品人：傅新生
出版发行：中国美术学院出版社
地址：中国杭州市南山路218号 邮编：310002
网址：www.caapress.com
印刷：浙江新华印刷技术有限公司
版次：2008年10月第一次
印次：2008年10月第一次印刷
开本：889mm x 1194mm 1/16
印张：10.5
图数：350 幅
字数：200 千
印数：0001-2000
ISBN 978-7-81083-751-4
定价：36.00元

A

目 录

动画史论

- 001 郑巨欣 / 加强动画史研究及其相关话题的商榷
- 004 陈 敏 / 动画片形象动作设计与儿童审美心理——从幼教动画片《米菲学习乐》谈起
- 009 赵 莉 / 录像艺术中的叙事时间特征——以“时距”为概念
- 012 苏 夏 / 三大名导“雅虎搜索”广告败因分析

动画作品

- 016 赵 辉 / 乐清细纹剪纸

设计实践

- 019 杨 安 / 点滴之间——水墨画视觉语言在民族动画中的重要作用
- 026 薛华克 魏炜 / 关于中国图片产业上升期的思考
- 030 刘 阳 / 解构照片
- 034 韩 晖 / 定格动画中“偶”的定义与解析
- 037 阮筠庭 / 实验动画短片《白蛇》——沙与灵魂的共舞
- 040 于 瑾 / 谈动画中的动作设计
- 043 倪 镔 / 动漫角色的竞技场——谈日本动画业中萌文化与萌战的批评和借鉴
- 046 刘智海 / 诠释中国独立电影
- 049 祝海贝 / 论感性诉求广告的创意思维
- 053 杨晨曦 / 影视广告中的字幕设计
- 057 虞 翥 周书勤 / 电子游戏中的电影艺术
- 060 童元园 / 动态图形设计初探
- 065 傅 帆 / 探析影视广告听觉形象的传播实务

传统艺术教育研究

067 林超 / 动漫教育与科研

077 吴小华 / 动漫衍生产品开发的人才培养与教育模式研究

080 路海燕 / 游戏教育与游戏产业

084 黄大为 / 表演是动画家的必修课——兼谈动画专业中的表演教学

087 唐红平 / 论三维动画力学

091 余本庆 / 三维动画短片创作项目管理设计教学探索

096 邬慧敏 / 动画专业课程模块的思考

098 沈燕 / 动画专业实验教学体系的探索

100 李轶军 / 多媒体与网页设计专业教学方向初探

104 宣学君 / 动画片片头字幕设计课程实践

动画教育

106 中国动画网 / 与动画导演常虹谈艺术短片《潘天寿》

111 徐小东 / 苏夏广告的“积极修辞”

动画产业

118-162

B

115 李昭 金晓依 / 八十年美院历史八十年动画情缘——中国美术学院动画发展之回望

加强动画史研究及其相关话题的商榷

文/郑巨欣

[内容提要]

动画在中国的发展犹如热潮狂卷，动画史的撰写也在适从应需模式中时不我待地随波逐流，呼之即出。但与此同时也引出了一些话题，主要表现为：内容结构的汇集性、文字叙述的介绍性、选用题材的借鉴性。这些话题之下，意味着我们仍须通过努力，在进一步加强动画史料工作同时，还须为动画的世界史学术框架提供一些建议性的概念或意见。尤其需要加强对那些发生在国家之间的交往或碰撞以及对那些超越国家性质的交流与互动主题的关注，并容纳那些对占据主导地位的动画发展主流或创新持批判态度的异议群体的声音，加强动画批判史的研究，厘清历史教学课程范畴，以期动画史研究更加全面和成熟。

[关键词]

动画 动漫 动画史

近些年来，动画在中国的发展态势犹如热潮狂卷，是为有目共睹的事实。何以如此，究其原因或不外乎三：一是商机引爆；二是寓教于乐；三是政企策勉。三因互动，前所未有，故尔关注及热心参与者众，致使相关教学、创作、研究工作应需而举，纷然蜂起。但世间万象周流不已，似热还寒，辉煌的背后往往滋生着忧患。为了预警图存以求发展，须常读史，或借他山之石以求攻玉之效，从而不断提高认识和运用规律的能力，察看动画发展的走向和动画生活。因为我们不能只希望得到花朵，而放弃了根和茎。

但是，史以实为据、以客观为标准，所以虽然人人都有讲述历史的权利，人人都有学习历史的必要，但未必人人都可以撰写历史，因为撰写历史的前提是基于对历史记忆真实性的探究以及科学的概括和总结，担负着教育正道之责。历史不是在实验室中进行的，历史不可能推倒重来，历史更不是随心所欲、畅之欲言，所以，历史学科的建设，往往是路漫漫其修远兮。动画的历史不长，但溯源悠远，且非一人一国之事，爬梳总结当也非易。只是巨浪滔天的动画发展波涛，激起了人们的意识变动，动画史的撰写也在适从应需模式中时不我待地随波逐流，所以，动画史专著如同动画技法类书籍，呼之即出，或无奈于使其并立在丛书之列以

成体系而为之。据不完全统计，迄今已经出版的动画史专著，林林总总有近十个版本，书市上比较容易见到的有张慧临的《二十世纪中国动画艺术史》（陕西人民美术出版社，2002年4月）；祝普文的《世界动画史1879~2002》（中国摄影出版社，2003年9月）；许婧、汪扬的《读动画：中国动画黄金80年》（朝华出版社，2005年8月）；颜慧、索亚斌的《中国动画电影史》（中国电影出版社，2005年12月）；薛锋、赵可恒、郁芳的《动画发展史》（东南大学出版社，2006年11月）；方建国、王培德、彭一的《中外动画史》（浙江大学出版社，2007年3月）；周兰平的《动漫的历史》（重庆出版社，2007年4月）；汪宁、高博的《中外动漫史》（上海人民美术出版社，2007年6月）；孙立军、张宇的《世界动画艺术史》（海洋出版社，2007年7月）。另外，原版国外动画史的专著也有不少在我们业内人手中流传，比较多见的如山口康男的《日本のアニメ全史》（株式会社，テン ブックス2004年5月）。

以上简单的罗列，反映了这样一个基本事实：时势造英雄。因为从2005年8月至2007年7月短短两年内，国内出版的动画史专著居然多达七部之多（可能还有缺漏没有统计在内的），而且其中五部是动画的中外史或世界史，像这样的高产和效率，在其他专题史类著作

出版的历史上绝无仅有。盛况空前既成事实，是否已经绝后却不敢断言，因为照此速度和态势，谁又能保证以后没有更甚者了呢？这样的事实，对于明眼人来说，无疑都会喜忧参半。与托物言志“十年磨一剑”的唐代诗人贾岛相比，今天我们这些快餐文化的亲历者们，似乎少了一点耐心、寂寞和孤独，在功成名就的兴奋之余，一定也丢失了享受“磨剑”的乐趣了。不过，好在现在的人大都很聪明，我坚信于此，这从作者利用著作权法的解读和演绎上可见一斑。因为上述列举的国内八部专著中，除了张慧临的《二十世纪中国动画艺术史》和颜慧、索亚斌的《中国动画电影史》署明创作行为是著以外，《世界动画史1879~2002》一书由祝普文主编，其余五部的创作行为写的都是编著。根据著作权法的解释：著的独创性最高，产生的是绝对的原始作品；编的独创性最低，产生的是演绎作品；编著则处于二者之间。如果作者作品中的引文已构成对已有作品的实质性使用，或者包含对已有作品的汇集或改写成份，作者的创作行为应该视为编著。也许正是这个缘故，其中编著的中外或世界动画史往往带有某些共性：一是内容结构的汇集性，即主体结构为汇集各国动画史而分述之；二是文字叙述的介绍性，即缺乏因果或互缘的解释而侧重于直观式描述；三是选用题材的借鉴性。如关于动画起源的引证即是一个典型，因为上述的几部动画史均无一例外地选用阿尔塔米拉洞穴的壁画动物和马家窑文化类型的舞蹈纹彩陶盆作为例子，尽管所选例证非真正意义上的动画，而只是表现动作的画，即使如此，我们还会发现个别专著之间甚至所用图文都具形意相联之嫌。事实上，人类初期艺术作为共同母体，在世界不同地区的发展具有不平衡性，不过作为欧洲旧石器时代壁画艺术的分布范围似乎相对集中，即以法兰西—坎塔布里连地区为中心，包括西班牙

南部，意大利半岛南部和西西里发现的壁画，最早的洞窟壁画发现于苏联乌拉尔地区。因此，对于取其作为追溯动画起源的案例来说，阿尔塔米拉洞穴的壁画动物并不具有惟一的代表性。同样，在1973年青海省大通县上孙家寨出土，现藏中国历史博物馆的马家窑文化类型的舞蹈纹彩陶盆也不是惟一的案例，这种马家窑文化类型的舞蹈纹彩陶盆见于报道的就有四例。上孙家寨出土的算作一例，另外三例中的两例分别在1991年发现于甘肃武威市以南的新华乡磨嘴子遗址，盆内壁绘两组手拉手的舞蹈人物，每组九人；1995年发现于青海省西宁市东南部的同德县宗日遗址，盆内壁所绘舞蹈人物分两组，每组人物数量不同，一组11人，另一组13人，尽管舞蹈人数更多，但画面处理的比较活泼。还有一例收藏在日本，盆内壁绘舞蹈人物三组，每组五人，互相手拉手作舞蹈状，其人物构图与上孙家寨所出接近，但舞蹈者的形态描绘更具神韵，特别是五人中左侧二人头部偏向右方，右侧二人面部、体态则向左略微倾斜，下肢动作与左侧二人恰好相反，以此烘托并强化了中心领舞者的突出地位，被认为是目前所见马家窑类型舞蹈纹盆中画面最精彩的一件。然而，诸多动画史著作却皆自开篇探源便弃善从流，是因为要学贾宝玉那句经典表白：“任凭弱水三千，我只取一瓢饮”呢，还是没有做足史料的功夫呢？我想多半是属于后者，因为不著而编或袭者，若以情理解之，大都出于无奈。

问题还在于我读了一些动画史的书之后，觉得这些书可以提供给我们丰富的历史知识，让我们了解了日本动画发展史、美国动画发展史、德国动画发展史、法国动画发展史、英国动画发展史、俄罗斯动画发展史、捷克动画发展史、加拿大动画发展史和其他国家动画发展史，同时也感到书中对于各国之间的互缘、交流 and 发展的影响关系等

方面，阐述力度稍嫌不足。用力不足之嫌自有其客观原因，因为从2002年4月见到张慧临的《二十世纪中国动画艺术史》开始，到2007年7月孙立军、张宇的《世界动画艺术史》出版，动画史内容所涉及的时空范围被我们自己飞速地拓展了。这一发展走向，却也让我平行地联想到一般历史学科的研究走向和历史课程设置的变化。20世纪90年代，以美国为主导的历史学及教育界曾发生过与此前四十年相类似的一场关于课程设置的讨论。不过此前问题的焦点是：如何给美国大学一年级的新生开设一门通论性的“西方文明史”课程，以与二战后美国所取得的世界经济中心地位相匹配。但是，90年代后的情况又有所不同，由于美国在推动全球一体化过程中扮演着越来越重要的角色，所以原先的西方文明史课程被认为视野狭窄而面临淘汰，于是产生了以世界史或全球史取而代之的想法。美国的这一历史课程设置的变化，至少经过了近百年的历程，而中国的动画史课程却在不到五年的短时期内，完成了从本国动画史的拓荒到多种版本世界动画史的出版。虽然社会发展通史和动题专题通史有所不同，但短短五年时间的进展毕竟还是让人吃惊。于是，我油然感到传统的固有常识和想象力将面临被颠覆的危险，并不得不相信托马斯·弗里德曼的理论正在被现实印证着：世界的格局骤然变平了，从沟通到实现，从设想到传播，一切都理所当然，如履平地。只是我个人以为，我们在承认这已经是一种现实的情况下，仍然觉得有必要通过大家的一起努力，为更加优秀的动画的世界史学术框架，提供一些建议性的概念或意见。因为在我看来，撰写世界动画史应该适当放弃这样的一个思维习惯，即以国家为研究和叙事单元，然后把一个国家的动画历史与另一个国家的动画历史相提并论，却忽视了对那些发生在国家之间的交往或碰撞以及对那些超越国家性质

动画片形象动作设计与儿童审美心理

从幼教动画片《米菲学习乐》谈起

文/陈 敏

[内容提要]

2005年8月, 幼教动画片《米菲学习乐》登陆中央电视台少儿频道和中央电视台七套。该作品是世界最著名的图画书作家之一的荷兰画家迪克·布鲁纳创作的经典图画——《米菲和她的朋友们》的动画版。在《米菲学习乐》中, 许多有趣的事物融入到了孩子们的生活中, 从而帮助他们认识和发现周围的世界, 可以说这是一部开发儿童早期智力的经典作品。《米菲学习乐》的成功在于它带给小朋友快乐的审美体验和广阔的想象空间, 也给动画产业和教学领域的从业人员以很多的借鉴、启示和思索。

[关键词]

《米菲学习乐》 儿童审美心理 幼教动画片

幼教动画片《米菲学习乐》是世界最著名的图画书作家之一迪克·布鲁纳(Dick Bruna)创作的经典图画书——《米菲和她的朋友们》的动画版。布鲁纳的作品已经相继在世界许多国家出版, 受到了各地小朋友及其家长们的喜爱。书中许多有趣的事物融入到了孩子们的生活中, 从而帮助他们认识和发现周围的世界, 可以说这是一部开发儿童早期智力的经典作品。

《米菲学习乐》把米菲在学校、米菲过生日、米菲第一次坐飞机等种种生活片断一一展现出来。同时, 我们也能看到布鲁纳笔下其他可爱的动物形象, 如小狗史纳菲、波比猪、鲍里斯熊和它的女朋友小熊芭芭拉等。它们经常在房子和花园里以及周围其他地方进行各种探险活动。

2005年8月,《米菲学习乐》登陆中央电视台少儿频道和中央电视台七套, 这个可爱的形象引起了很多小朋友和家长们的极大关注。《米菲学习乐》的成功在于它带给小朋友快乐的审美体验和广阔的想象空间, 也给动画产业和教学领域的从业人员以很多的借鉴、启示和思索。下面从三个方面对幼教动画片《米菲学习乐》进行一些探讨。

一、《米菲学习乐》的形象和动作设计特色

1.《米菲学习乐》的形象设计特色

《米菲学习乐》的动画片造型取自迪克·布鲁纳的图书形象, 承袭了迪克·布鲁纳举世闻名的简约风格, 所有的形象都由最基本的几何形构成, 外形轮廓简洁, 删除了所有不必要的细节。所有动物的形象都只有头、身体、手和脚的基本形, 连脖子、上肢的腕关节和肘关节、下肢的关节和膝关节都省略了。动物的脸部只保留了一些充分保留对象特征和表情的元素, 所有的动物都没有眉毛。如米菲的鼻子和嘴巴一起用了一个叉来表现; 波比猪的鼻子只画了两个鼻孔, 连鼻子的外形都省略了。片中的其他形象也作了图案化和符号化的处理。迪克·布鲁纳不遵循透视原理塑造和表现对象, 整个画面非常“扁平”, 删除了一切对孩子们来说无关紧要的细节, 只表现事物的基本形, 绘画风格十分简约。

迪克·布鲁纳曾经说:“蓝是一种冷淡的颜色。冷冷的、离你远去的颜色。与此相反, 红和绿是一种朝你走来的温暖的颜色。”我们看到动画片中当米菲高兴和快乐的时候, 往往处在红色背景之中, 而当米菲感到孤独和伤心的时候, 背景一般呈现蓝色。《米菲学习乐》里角色的色彩设定非常单纯而强烈, 甚至整个画面的色彩除了勾线的黑色, 基本上只使用了鲜艳而明亮的红、黄、蓝、绿、白色和棕色, 从来不用紫色。十分注重色彩的表现和联想功能,

的交流与互动主题的关注,如世界动画片制作技术的变迁与动画观念、社会思潮演变等。与此同时,还应该容纳那些对占据主导地位的动画发展主流或创新持批判态度的异议群体的声音。如《日本のアニメ全史》一书中就没有回避动画片人的道德衰退、经营基础薄弱的动画片制作厂、虫制片厂的不协调、感情与效率的矛盾等问题,因为动画史的发展轨迹事实上非常依赖于这部分的声音和观点,并且,动画批判史更是属于应该尽快填补的研究空白。

动画历史的著作还有一个任务,就是要为当前所面临的问题厘清概念。如动画史和动漫史之名,现在既有像祝普文的《世界动画史1879~2002》、颜慧、索亚斌的《中国动画电影史》和孙立军、张宇的《世界动画艺术史》,也有像周兰平的《动漫的历史》和汪宁、高博的《中外动漫史》。那么,“动画”和“动漫”何者更具学科名称的普适性,更便于全球语境的交流与沟通呢?

事实上,国际通用的Animation这个词的含义原本是清楚的,它是Animate的名词形式,来源于拉丁语“Anima”,意思是“给予生命”或者“复活”,变成名词后用于指称“动画”这一特定的表现形式,应该是非常贴切的。但是,动画发展了,用的人多了,原本清楚的概念反而变得模糊起来。依据颜慧、索亚斌的《中国动画电影史》标题,也并不是没有道理,因为当初有些人称动画为Animated Cartoon,就是因为电影发明以后,可以用绘在一张张胶片上的画表现连续的动作,而用此名称也就是为了区别于纪实的电影,只不过是现在都简称其为Animation罢了。在日语中,用片假名アニメーション来记录Animation一词,简称アニメ,本义也是指将静止的单幅图片链接成具有动感的连续画面的一种电影技术。但是,随着记录影像载体的多样化,又有了磁带、DVD,由于

其记录的功能和形式与胶片相类似,所以像磁带、DVD播放的动画,在著作权法上也称作动画电影。从严格意义上来说,动画电影只是动画的一种实现手段而已,其他即使不固定在胶片、磁带、DVD等媒体上的如木偶剧、皮影戏等必须由人操作才能进行表演的技术,也是一种动画行为。尤其是近些年来日本动画电视的发展,成了席卷世界的新“日本文化”,被美国人称作“日本动画”或“动画”。日本动画与沃尔特·迪斯尼作品也有所区别:迪斯尼动画每秒24帧,每帧一幅画连续播放;而日本的主流动画则是采用“极度控制成本”的“8格法”,即利用每张原画同样地重复拍三次以达到了24帧/秒,从而极大地降低了原画的制作成本。但是,无论是日本人还是欧美人,决不含糊动画和漫画之间的区别,所以,他们在谈及动画的时候往往都是特指我们上述内容的动画,而说漫画的时候,无论是コミック还是comic,往往是指那些刊载连续漫画的杂志或单行本、单幅画,甚至包括那些将几副画面重叠在一个框架内,画面内插入对话,平面构图中隐含动感和音响要素,具有立体视觉效果,与动画相仿的漫画形式。而现在我们所说的日本动漫,绝大部分就是指杂志漫画的音像化制品,实际上这类动画在日本都是归入动画类的。因此,像周兰平的《动漫的历史》和汪宁、高博的《中外动漫史》,实属于中国特色的动画史著作,但是由于作者也知道动、漫并非一回事,所以在文中叙述时采用了动、漫单列分论的办法,这就让人奇怪为什么题目要合二为一取动漫史了,而且还是中外动漫史。如果说,动漫是对于一个产业的冠名,那么从产业的发展和运作角度进行描述或许更加名正言顺一些,这样便也无须依附于绘画技术和艺术而铺陈大量的笔墨了。诚如《荀子·正名》所言:“名无固宜,约之以命,约定俗成谓之宜,异于约则谓之不宜。名有固

善,径易而不拂,谓之善名。”

以上,谨供大家商榷。

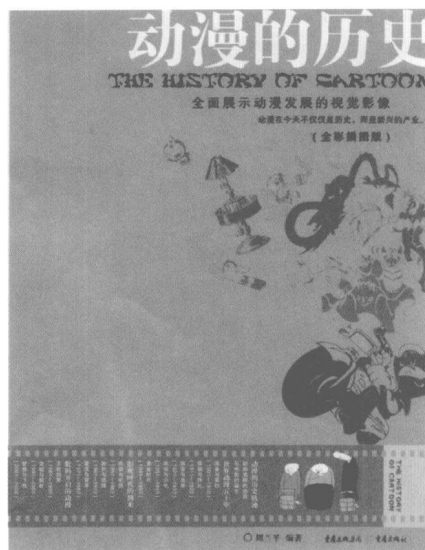


图 01



图 02

图 01:
《动漫的历史》封面

图 02:
《世界动画艺术史》封面

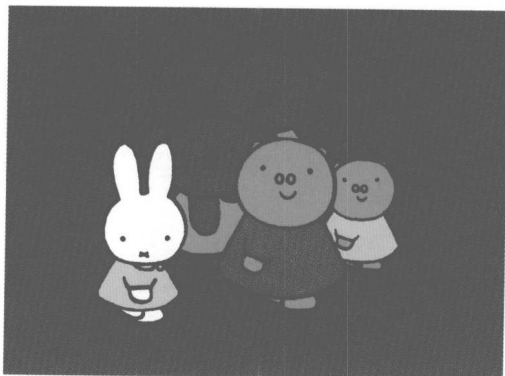


图 01

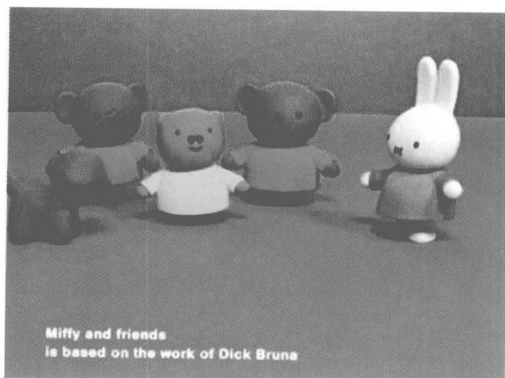


图 02

充分运用色彩来表现形象特征和寓意特征,节奏明快、感情表现十分强烈。

2.《米菲学习乐》的动作设计特点

从事动画工作的人都知道,让一部动画片的动作设计与造型协调统一,不是一件简单和轻松的事。特别是像迪克·布鲁纳这样一件非常具有个性化的、闻名已久的、广受欢迎且深入人心的成功之作。通过动画片的运动方式充分地表现迪克·布鲁纳的造型特色和趣味绝非易事。2006年8月,三维卡通《米菲爱玩耍》《米菲说故事》也正式在中国内地出版发行。但遗憾的是二维平面的许多造型特色和动作特点都丧失了,远不如二维风格的《米菲学习乐》中将迪克·布鲁纳的理念和艺术风格展现得淋漓尽致。

《米菲学习乐》的动作设计非常成功,与造型有着极高的协同性。在一定的条件下,动画片的艺术造型特点和趣味决定了它的运动方式。《米菲爱学习》图案式的动画形象,也决定了动画片的运动方式是简单、明了、直接的,省略和排除了一切微小和复杂的运动和变化。动画片里物体的运动轨迹均被设计为儿童容易辨认的最基本的直线和弧线运动,再加上最简单的弹性运动。动作设计以重复动作、循环动作和平衡动作为主,加上少量的振动和颤动(如小鸟的飞翔),而把相关的预备动作、追随动作、交搭动作都省略了。针对学龄

前儿童做了特别的设计,如小动物的运动只表现主要的大动作,不表现次要细节和微妙的变化。所有小动物的走路,不管是朝哪个方向,小动物的脸始终是正面呈现的。动作的幅度不大、速度不快,不追求力度和强度,整个给人以舒缓放松的感受。由于形象简洁,只要人物的嘴或眼睛作少许运动,我们就立刻知道那个人物的喜怒哀乐。当米菲非常悲伤时,只要添一滴眼泪就能表达强烈的情感。

米菲兔的故事大部分来源于孩童间天真烂漫的动人时刻以及孩提时代温馨的记忆,配上简洁可爱的形象和直接明了的动画,让孩子们在观看中轻松快乐、兴趣盎然。为什么如此简单、明了、直接的动画片能吸引孩子们的目光,让他们乐此不疲?这又与儿童的特殊心理和生理发展阶段有密切关系。

二、《米菲学习乐》与儿童审美心理的发展

19世纪末西方兴起艺术教育运动浪潮,这一运动在审美世界观和创造性人生观的思想背景下,强调人类文化和艺术的中心意义,并以此为指导原理,广泛展开人才培养活动。在此期间,产生了各种观点,如以韦伯的教育美学和特龙佩尔的缪斯教育论为代表的审美教育论;以伏尔盖特的艺术教育思想和朗格的感情教育论、以德雷斯德纳的“作为

创造力的艺术”的理论为代表的情操教育论;以芒罗的艺术教育论为代表的个性教育论;以继承包豪斯思想的普菲尼希的艺术教育论和怀特海的教育哲学为代表的生活艺术论等,都对儿童美术教育产生了深刻影响。

20世纪以来在以上教育思想的基础上,西方儿童美术教育界逐渐形成了以英国美术教育家里德和美国美术教育家罗恩菲尔德为代表的工具论,与以美国美术教育家艾斯纳和古力为代表的本质论两大理论派别。工具论盛行于20世纪50、60年代,特别是本质论在60年代以后成为主流。随着研究的进一步深入,人们发现传统幼儿艺术教育重心放在创作技能培养的环节上,忽视了审美感知能力、审美想象力和审美理解力的培养。正如阿恩海姆所说的那样,现在“我们忽视了通过感觉到的经验去了解事物的天赋”,“从所见的事物外观中发现意义的能力丧失了”。我们“天生具有通过眼睛来理解艺术的能力也沉睡了”。而学龄前儿童的感知世界,主要是通过审美体验来实现的。学龄前儿童的审美体验同时具备主体性、创造性与过程性。审美体验的主要形式是游戏,包括同伴之间的交流,与成人的接触。这是儿童生命活动的体现,也是儿童生命活动之结果。因此,儿童审美及其培养是儿童教育特别是学龄前儿童教育的最重要的组成部分。而且,儿童审美体验和



图 03



图 04



图 05

教育的研究可以丰富美学研究的内涵,为更深入、更透彻地了解成人的审美开辟更加广阔的视角,可以唤醒人们对自身生命活动的认识。西方的许多专家学者纷纷从教育学、哲学、美学等不同的学科和角度对儿童审美体验和教育进行了一系列卓有成效的研究,取得了丰硕的成果。特别是“二战”结束以后,儿童心理学特别是学龄前儿童心理的研究进入了一个“辉煌时代”。儿童的认知发展规律和视知觉原理的研究给儿童图书和影视作品的创作提供了新的角度和依据,家喻户晓的米菲兔,正是在这样的大背景下于1955年问世的。

1. 儿童心理发展的四个阶段

根据心理学和教育学的研究,一般将儿童的心理发展分为四个阶段:(1)直觉行动思维阶段(0~3岁)、(2)具体形象思维阶段(3~6、7岁)、(3)具体形象思维和抽象逻辑思维交错阶段(6、7岁以后~12岁)、抽象逻辑思维阶段(12~15岁)。而学龄前儿童刚好处在前两个阶段。在第一个阶段,即直觉行动思维阶段时,婴儿主要以直观、行动的方式进行思维。离开了一定的直观事物的感知,离开了一定的行动,他们的思维就会随之停止和转移。而处在具体形象思维阶段时,主要的特点就是具体性与形象性。思维活动主要是凭籍事物具体形象或表象以及对表象的联想来进行的,而不是凭籍对事物的内在本质和关系的理解,凭籍概念、判断和推理来进行。不是儿童到了六七岁以后,即小学时期

是具体形象思维和抽象逻辑思维交错时期。主要是发展抽象逻辑思维,由具体形象思维逐步过渡到抽象逻辑思维。到了初中以后,已经到了抽象思维(逻辑思维)占优的年龄段,但还处于经验型逻辑思维占优势的阶段,在进行抽象逻辑思维的时候需要具体的、直观的、形象的、感性经验的支持。初中阶段形式逻辑思维占优,是学习和理解透视的最佳时期。

科学家们通过研究还发现幼儿的视力随着年龄的增长而不断发展。1~2岁儿童的视力为0.5~0.6,3岁时视力可达1.0,4~5岁则趋于稳定。婴儿在3~4个月的时候对颜色有了感知能力,2~3岁左右已能说出颜色的名称,但还不能很好地区别各种颜色的色调(如蓝和天蓝),以及颜色的明度和饱和度。从4岁开始发展区别各种色调细微差别的能力。5岁能注意到颜色的明度和饱和度,6~7岁区别颜色的明度和饱和度细微差别的能力进一步提高。《米菲学习乐》色彩鲜艳,形状简练,正符合学龄前儿童的感知能力。

同样地,科学家们通过研究发现幼儿的空间知觉和形状知觉在3~7岁之间都处在一个飞速发展的阶段。4~5岁的儿童有局部知觉占优,8~9岁才能实现整体知觉和局部知觉的统一。《米菲学习乐》将事物从环境中剥离出来,强化外形,充分考虑了儿童的知觉特性。

直觉行动思维、具体形象思维和抽象思维不是相互代替的关系,而是哪种

思维模式占主导地位的问题。就是到了成人以后,直觉行动思维、具体形象思维还是会在日常生活的某些时候表现出来。因此,《米菲学习乐》也能得到许多家长的喜爱。

2. 学龄前儿童审美活动的特点

学龄前儿童在进行审美活动时呈现的状况,与儿童的心理和生理发展密切相关,具有以下三个特点:

(1) 游戏性

根据心理学的研究,儿童的心理是在活动中形成和发展起来的。除了日常生活外,儿童的活动不外乎游戏、学习和劳动三种基本形式。对于学龄前儿童来说,游戏更是主导活动形式。游戏是儿童最主要的娱乐和学习方式。在游戏中幼儿通过主动探索、动手操作及角色扮演,不断扩大知识和经验,提高了认知能力,丰富和深化了情感。儿童动画片特别是低幼教育动画片在影片中运用各种游戏形式和元素,是最受儿童欢迎的。因此,幼教动画片充分利用儿童(特别是低幼儿童)是凭籍事物具体形象和对形象的联想来进行思维这个特点,在动画片中设置各种视觉游戏,“寓教于乐”,是儿童动画片特别是针对低幼儿童的动画片最重要的特征。《米菲学习乐》充分体现了这一点。

(2) 幻想性

儿童是以自我为中心的,往往根据自己的需要和想法来创造游戏空间,在这个虚拟空间里,儿童本能地按照自己的欲望和需要改造现实生活,让参与游

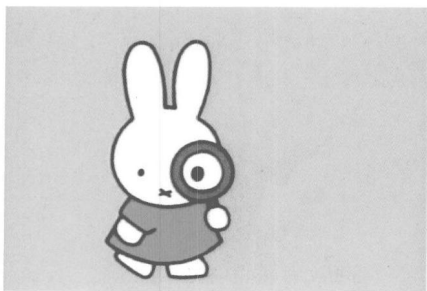


图 06

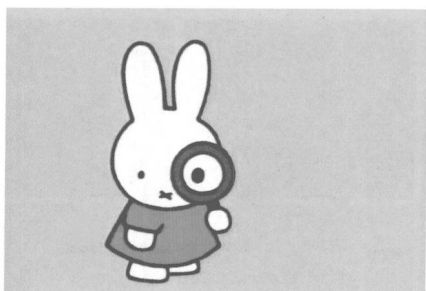


图 07

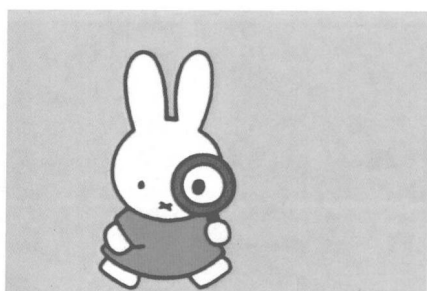


图 08

戏的一切都具有人类的情感和想法,组成以他为中心的游戏空间,在想象中相互对话。在幻想中体验着游戏的快乐,游戏的过程就是幻想的过程。而《米菲学习乐》那些拟人、象征等表现手法的运用和孩子的思维方式、游戏方法是一致的和相同的,最能引起孩子的共鸣。

心理学家曾在一个实验中测验了出生3个月大的婴儿对图形和颜色的兴趣。实验用了6种测验对象:人脸图形、印刷品、靶心图形、红色、白色、黄色。结果,人脸图形最能引起婴儿的兴趣,其他依次为:印刷品、靶心图形、红色、白色、黄色。从以上的实验中我们可以看到,儿童对人形的亲近感是首位的。《米菲学习乐》将动物进行人格化的处理,是最易被孩子接受的。

(3) 趣味性

儿童对事物缺乏内在本质和关系的理解,是根据视觉上具体形象的联系,根据感觉的真实来对事物进行归类的。儿童的观察方式是冲动型的,思维是模糊性的,因此儿童的判断和表达往往非常有趣和出乎意料,对物体的形状、色彩、空间的表达有很显著的年龄阶段的特点。

幼儿的视力随着年龄的增长而不断发展,到6岁时才达到正常成人的视力范围。同时,对色彩和形状的辨别能力也处在一个不断发展的过程之中,要到小学中高年级才接近成人的水平。因此,复杂的形状、微妙的动作、丰富的色调、微妙的光线是儿童特别是低幼儿

童无法辨识的。对儿童来说,简洁概括而夸张的形象,正符合儿童的视觉需要,更能吸引孩子的注意力,调动他们的情绪。儿童图书的插画和动画片充分利用了这一特性,它也是儿童插画和动画最行之有效的造型手段。

儿童的空间认知能力处在不断发展的过程之中,要到小学中高年级才有了对透视法的初步掌握和理解。3岁以前(婴儿时期)儿童对事物的认识是没有大小、主次之分的。儿童画画时是利用画面的水平和垂直空间来表达深度的。如果将两个事物重叠在一起,幼儿往往将它作为一个事物看待,很难将二者分开,只会增加儿童辨认上的难度。如果在低幼插画中严格按照透视法的近大远小原则表现事物,与儿童在实际生活中的认识相左,只会造成儿童视觉上的困惑。《米菲学习乐》充分利用儿童的这一心理特性,吸取儿童画的空间表达方式,将画面中事物的大小、位置按儿童的视知觉特点重新分配和排列,对空间和形象作平面化的处理,构筑自己的富有童趣的绘画空间,也使儿童感到亲切和“真实”。

综上所述,从学龄前儿童心理发展的阶段和审美体验的特点来看荷兰插画家迪克·布鲁纳创作的米菲兔系列,该作品始终坚持以“尽量简单、只描绘印象”为原则,以最简化的线条构图,并采用最基本的原色以形成对比强烈的色块,使每一幅图画色彩鲜明、形状清晰、易于辨识,自问世以来,即广受

好评。目前已被译成33种语言,在世界各地更有超过八千万本的发行量,半个世纪长盛不衰。米菲兔系列图书和动画片,激发幼儿无穷的想象力,成为启发幼儿学习的最佳教材之一。

三、《米菲学习乐》对我国幼教动画片创作的启示

随着我国社会的开放和经济的发展,特别是进入21世纪以来,全民对教育的重视、电视与网络的普及,以及国家对动漫产业的扶持。幼儿教育类动画片和图书的创作进入了最好的时期。

《米菲学习乐》的成功对我国幼教动画片的创作是一个极佳的参照物,提供了许多借鉴,给我们不少启示。

(1) 幼教动画片的创作要摆脱认识上的误区。许多动画片的从业人员把幼教动画片当作“小儿科”,觉得艺术短片才是动画艺术的代表,或是迪斯尼的大片才具有技术含量,值得自己重视和研究。幼教动画片故事幼稚、造型和动作简单,因此不愿投入幼教动画片的创作。事实上,一部优秀幼教动画片的成功,其创作时投入的时间、精力和智慧是令人无法想象的。孩子们并没有像成人或艺术家那样,把动画片当成艺术作品或文化消遣品来看待,而且是把它当作自己所热爱、所喜欢的事物的再现。幼教动画片的故事题材简单直观又贴近生活,要让每个孩子都喜欢又能轻易看懂,并通过幼教动画片来认识世界,同时又留给孩子们广阔的想象空间,绝非

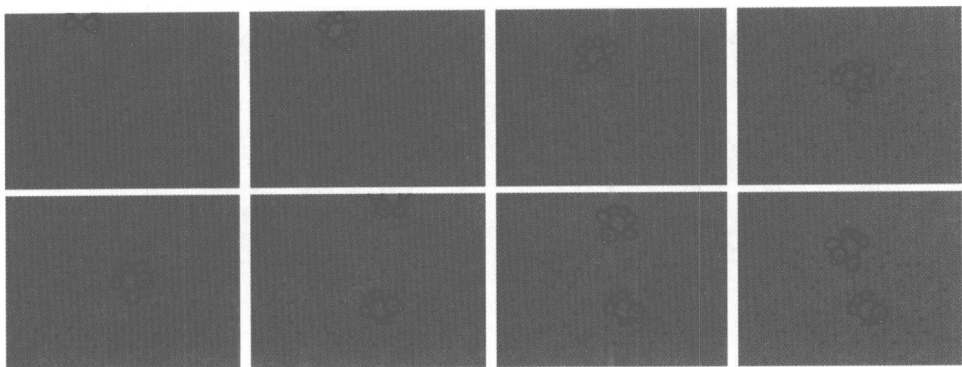


图 09

易事。艺术智慧的发展不同于一般智慧的发展,它并不一定随年龄的增长而发展。缺乏恰当的教育,早期的艺术潜能会随着儿童逻辑思维的发展、认识世界方式和学习任务的改变而削弱和消失。每个从事美术设计的人都知道,画面元素越少,处理起来越见功力。迪克·布鲁纳追求画面的完美无瑕。《米菲学习乐》的一幅插画在完全满意之前要画上好几百次;一本小小的书,只有十几页“很简单”的画面,他都要画很长时间。幼教动画片也是同样的道理。造型和运动的简洁与简单有本质的区别。根据学龄前儿童的需要将造型和动作减至极至,并得到孩子们的认可,需要创作者付出极大的爱心、耐心和更全面的修养。

(2) 幼教动画片要重视学前儿童审美心理的发展特点。要重视国内外儿童审美教育的研究成果。了解儿童审美心理的目的是更好地为儿童服务。幼教动画片创作的创新并不是将画面效果做得绚丽多彩,动作和镜头语言丰富多姿就好。幼教动画片的创作要以儿童为主体,把儿童的兴趣、需要、经验摆在重要地位;从儿童的视角去尝试和观察,以孩子的理解力以及他们对事物的兴趣来引导你做决定。我们从前文可以知道,学龄前儿童的审美趣味和审美体验与成人相比缺乏广度和深度。但作为学龄前儿童个性审美心理同样具有相对的

稳定性。学龄前儿童偏爱鲜艳、明亮的颜色和色彩鲜艳、丰富的艺术作品。喜欢具象性作品,喜欢熟悉的和具有美好含义的事物,强烈地抵触较为陌生的事物。米菲兔的故事紧紧抓住这一点,以环绕在日常生活周遭的事物为主题,故事简单、内容多元且丰富,而它的造型和动作又契合学龄前儿童的审美心理结构。因此米菲兔一出现,不但广为全世界儿童所喜爱,更受到许多大人人们的欢迎。

儿童审美总是从对形象的感受开始,对形象的偏爱儿童的天性。学龄前儿童偏爱用夸张和拟人风格表现事物的艺术作品。首先,从情感方面来说,夸张与拟人的表现风格增强了事物的亲近感,改变了艺术作品中事物的神态和表情,使作品的事物比真实的更可爱,消除了孩子的陌生感和恐惧感,增强了亲近感。其次,由于拟人与夸张的艺术风格突出了事物的某些不易被学前儿童觉察和理解的事物特征,如动物的表情、态度和事物的善恶、真伪等,因此变得易于觉察和理解。动画片创作者需采用与成人世界迥然不同的表达方式才能有效传达创作者的本意,引起孩子的共鸣。而学龄前儿童的审美心理结构决定了他们对艺术作品中的抽象性形式:对称、均衡、节奏、韵律等形式美感因素。有一种直觉本能的理解力,使他们能够理解抽象作品的线、形、色等形式因素所

传达的意义,这无需太多的知识经验作为基础。

目前,国内外对儿童审美心理结构的研究已突破只关注儿童审美感知的发展,开始探讨审美感性的发展,同时探讨儿童审美个性的发展,更值得我们关注。

儿童是祖国的未来,他们的发展是人类未来发展的先决条件。幼教动画片必须从审美教育的高度入手,推进儿童素质教育的全面发展,塑造一个全面发展的完美的个体,做新世纪的开拓者。

图01-09:
幼教动画片《米菲学习乐》的角色设计

录像艺术中的叙事时间特征

以“时距”为概念



图 01

文/赵 莉

[内容提要]

录像艺术是指视觉艺术家所创作的影像作品，基于它时基媒体的特性，我们从时间观的角度将它分为早期“真实的时间”和后期“非线性的时间”两个阶段。本文将后期具有数字特征的录像艺术作为主要探讨对象，以其有非线性时间特征为切入点，来解析这种艺术媒介的美学特征、叙事容量，以及感知世界的多样性。本文借鉴了文学叙事学分析时间的理论术语和实例分析的方法来探讨录像艺术中的叙事时间，在这里时间不再是连贯的、线性的和无可置疑的，它的矛盾和裂缝，以及可塑的多向性扩展了叙事的容量，丰富了主体的艺术经验，引发我们对作品意义多维的思考。

[关键词]

录像艺术 叙事 时间

录像艺术 (Video Art) 出现于20世纪60年代，在《电视作为一种创造性的媒介》这一展览中被作为一种艺术形式确认下来，80年代以来日益引起艺术界的关注。它作为时基媒体^[1] (Time-based Media) 的特性使得时空一体化的叙事特征贯穿于其发展的每一时期。正如录像艺术的开山鼻祖、韩籍艺术家白南准 (Nan June paik) 所说：“必须强调的是，我的作品不是绘画，不是雕塑，而是一种关于时间的艺术”。的确，它不仅以时间为基础，且具有电子媒介的特性，其运动的成分和时间性超越了传统的绘画、雕塑、建筑这样一些追求永恒的艺术。传统的空间艺术主要是以直观的视觉形象为媒介语言的。相对于时间艺术的媒介语言，尤其是文学语言，空间艺术并不诉说含义，而只呈现形体。这并非说时间艺术无需呈现形象，而是说时间艺术由于凭籍媒介符号的线性排列与组合（一维性）在刻画形象，而且这种形象又依赖于接受者对符号含义与编码原则的一定了解和把握才能最终完成。因此时间艺术所塑造的只能是一种虚拟空间，它的形象也只能存在于创作者与接受者的虚拟想象中。这种基本差异，决定了空间艺术多追求具象，表现形体、物象之美，而时间艺术则善于讲述故事、描述时间、刻画情感心理。

由于录像艺术与文学、电影一样同

属于时基媒体，文学叙事学与电影叙事学对于时间的研究成果为我们探讨录像艺术的时间性提供了有力的理论支撑，且它们的研究具有一脉相承的联系，因此我们借鉴文学叙事学来论述录像艺术中的叙事时间是有必要的。那么，让我们简要回溯一下文学叙事学与电影叙事学的历史。“叙事学” (Narratology, 又译作“叙述学”) 的概念是法国文学理论家兹夫唐·托多洛夫率先提出的。法国结构主义批评家热拉尔·热奈特于1972年发表的研究成果《叙事话语》是把叙事学研究方法全面应用于文学的一种尝试。在《叙事话语》中，热奈特运用叙事学的术语和方法详尽地分析了普鲁斯特的小说《追忆逝水年华》，确立了一些术语和范畴，从时间、语式和语态来研究叙事。这种“三分法”奠定了电影叙事学研究的基本范畴和领域^[2]。

本文对录像艺术叙事时间的研究，将借鉴热奈特剖析《追忆似水年华》的方法，特别是热奈特理论术语和实例分析方法。热奈特是从“顺序、时距、频率”三个范畴来研究时间的。我们将主要侧重于对其理论框架的借用，同时进行针对性地取舍，取舍的标准是借鉴录像艺术的文化逻辑性。同时，本文也必定会超出其框架而针对录像艺术特定的时空特征与观念艺术特征来探讨其叙事意义。

下面，我们试从文学叙事学对叙事

时间的研究成果来分析录像艺术所呈现的新的时空特征。

所谓“叙事”（Narrative, 又译为叙述），按照罗吉·福勒的说法：“指详细叙述一系列事实或时间并确定和安排它们之间的关系。一般而言，该术语只用于虚构作品、古代史诗、传奇和现代长、短篇小说。”^[4]而罗兰·巴特在《叙述作品结构分析导论》中写到：

“对人类来说，似乎任何材料都适宜于叙事：叙事承载物可以是口头或书面的有声语言、是固定的或活动的画面、是手势，以及所有这些材料的有机混合。以这些几乎无限的形式出现的叙事遍存于一切时代、一切地方、一切社会。”^[5]可见，福勒的学说强调了“叙事”作为“虚构作品”，巴特的论述更为广泛，不但指虚构作品，还包括了“历史”“社会杂闻”等。

时间，无论对于传统叙事媒体或是时基媒体都是至关重要的。热奈特在其叙事学巨作《叙事话语》中曾援引著名电影符号学家麦茨的一段话，来印证时间对于叙事的重要意义：“叙事是一组有两个时间的序列：被讲述的事情的时间和叙事的时间（‘所指’时间和‘能指’时间）。这种双重性不仅使一切时间畸变成为可能，挑出叙事中的这种畸变是不足为奇的；更为根本的是，它要求我们确认叙事的功能是把一种时间蜕变为另一种时间。”^[6]

我们接着借鉴热奈特的“时距”概念来探讨录像艺术中的叙事时间。“时距”是热奈特在研究叙事时间时提出的一个重要概念。所谓时距就是故事时间与叙事时间的关系问题。也就是叙述者在具体叙述上所花费的时间。他在对比叙事时间和故事时间时列出了这样一个公式：

停顿： $TR = n, TH = 0$, 故： $TR > TH$

场景： $TR = TH$

概要： $TR < TH$

省略： $TR = 0, TH = n$, 故： $TR < TH$ ^[7]

在这里TR指的是叙事时间，TH指的是故事时间。热奈特主要通过以上四个方面来讨论时距。由于热奈特讨论的是普鲁斯特的文学作品，文学中的时间只能存在于想象之中，与录像中的真实流淌的叙事时间是不同的，即时呈现的图像使故事时间和叙述时间更具有可比性。因此我们在对录像艺术的时距进行探讨时，拟从三个角度来考察，用类似热奈特的公式来表达：

时间的膨胀： $TR > TH$

时间的省略： $TR < TH$

时间的复原： $TH = TR$

下面我们就从这三方面出发，结合具体艺术家的作品来论述录像艺术的叙事时间。

1. 时间的膨胀：指叙述者为了特殊目的，在叙述中刻意延长对事件叙述的长度，使叙事时间超过故事时间，时间因此而膨胀。慢镜头、静止镜头、重复动作、变换空间、加速摄影是常见的手法。

道格拉斯·高登（Douglas Gordon）是一位因对现有影视材料进行干涉操作而闻名的艺术家。在他的这类作品中，最有名的是《24小时精神病患者》。通常电影的放映速度是一秒24格，高登将希区柯克（Alfred Hitchcock）1960年拍摄的《精神病患者》以一秒种几格的速度放映，结果这部影片花了整整24小时才放完。在这样缓慢的放映过程之中，原有的故事线消失了，观众看到的是及其精微的细节，完全构成了一个新的文本。通过人为放大转变的时间这样一种几乎是机械的手段，原电影中的一瞬间变成一个几乎稳定、持续的画面。当既熟悉却陌生的影像动摇了个人的主观性，个人扭曲的记忆与现实的差距也随即被揭露。经典的浴室一幕在时间被拉长后，再也无法让人感到惊恐，但我们却因此注意到片子的细节，仿佛一张张的照片缓缓地重现在人们的眼前，让每一秒、每一格，已经变

得既模糊又如像素般的影像，都产生新的意义。

2. 时间的省略：当叙述者把故事时间转化为叙述时间时，由于故事时间的无限性和多线条性，叙述者必定要对故事时间进行有必要的省略。在电影中，常常通过时间的省略来缩短无谓的故事时间。加时间字幕、运用时间蒙太奇、景物镜头的插入等是常用的手法。在单频录像中，也常借用电影剪辑技术使时间产生畸变，达到割裂现实、重构现实、重新叙事的目的。而在多屏幕录像装置中，我们也可以利用多屏幕的特性来实现对时间的省略。

我们试看另一个著名的录像艺术家盖里·希尔（Gary Hill）的作品《循环的呼吸》：五个大尺寸的录像投影仪一个接一个地安装在绳索上，创造了具有数学秩序的图像。在影像运动的每个循环周期的开始，屏幕上一片空白，在最左边绳子上的投影仪以实录时间播放着风景，第二个变得稍微秩序，如是从左到右。直至每个新的空格都填满，所有的图像都缓慢下来，直到变成几乎是静止的照片。也就是说，第一个图像是真实的时间，当第二个图像出现时，时间为原来的一半时间，当第三个图像出现时，播放速度是原来的三分之一。当五个屏幕都填满后，整个过程相逆进行。由最左边的图像开始消失，并且消失得越来越快。在这里叙述的时间从第二个图像开始被省略了，不同的播放速度产生了相继出现和消失的影像，这种非线性的结构和在观者的短暂记忆中储存的形象产生了一种多义的叙述性——叙述着一种不确定的可能性的潜流。

再看道格拉斯·高登的另一部作品《左边是对的，右边是错的，左边是错的，右边是对的》；高登将奥托·普雷明格（Otto Preminger）的《漩涡》同时投射在左右两个银幕上，戈登以数字处理方式，让单数格的影像呈现在一边，偶数格影像则在另一旁，并以左右相反

的位置陈列,结果不仅是影片装置变成宛如镜子的两面,产生出闪光般的效果,颤抖的配音也让人再也听不清楚剧中人物的对白。《漩涡》一片描述女主角为了治疗偷东西的罪行而接受催眠,将《漩涡》以特殊方式处理后,戈登的作品变成另一种催眠观者的方式;不清晰的电影对白因为无法提供任何线索,似乎也象征了所谓的是非对错其实并没有绝对的分野。

3. 时间的复原:当故事时间等同于叙事时间时,时间被复原了。长镜头被认为是一种尊重时间的主要叙事手段,它擅长在时间的延续中表现变化的空间。时间延续性和空间的多义性是长镜头理论者所推崇的。

我们看美国波普艺术家安迪·沃霍尔(Andy Warhol)1964年的作品,八小时的实验电影《帝国大厦》:艺术家用固定机位一镜到底,记录了纽约帝国大厦从白天到傍晚八小时的情形。开始后七个多小时镜头中是死一般沉静,但就在最后五秒钟,帝国大厦的灯全亮了。用安迪·沃霍尔的话说:“这个时候就像漫长的做爱达到了高潮一样!如果没试过,你永远无法形容那种感受。”这种几个小时、缓慢的、时间停滞般的影像风格给人的是一种煎熬般的时间体验,艺术家通过深切的视角,长时间观察事物及事物的变化,体现了一种独特的镜头美学。作品探求改变人们对媒体影像的印象,以缓慢进行的影片来表现影像与永不停歇的真实时间的关系。在他所谓的真实时间中,人们要花很长的一段时间来看他的影片,或是观看不断重复的同一个动作,并就在这过程中体验时间的流动。因此,在黑暗的美术馆展览场地内,艺术家雕塑的不仅是媒体和空间,更包括了时间。

中国艺术家张培力的作品《30cm×30cm》明显带有记录行为的色彩。在镜头前他实施的行为是双手对一片玻璃进行摔碎、粘合、再摔碎的表演

过程。事实上这是一个可以永久进行并且记录下去的过程,作品180分钟的长度意味着录像带物理时间的长度而非叙述者对叙事时间的安排。在作品中摄像机的机位被固定,其间只是调整了两次焦距。同样是张培力的另一个作品《卫字3号》,屏幕内容是一个在脸盆中不断用肥皂和清水清洗一只母鸡的过程。这些作品具有典型的早期录像艺术枯燥的未经剪辑的风格,体现了当时由于技术条件限制所产生的特征,在这里时间的概念是一种被真实复原的物理概念。

以上我们以时间为线索,简要地分析了录像艺术在叙事中的时间处理,我们可见时间作为一种叙事特征对作品意义的建构所产生的重要影响。我们纵观录像艺术发展历程,从早期由于技术限制而产生的枯燥极简的时间观,到后期由电影剪辑手法发展而来的非线性的时间观,从时间线的复原、膨胀和省略这一框架,我们看到物理的时间是如何被主观化、时间如何被雕塑的种种可能。随着非线性剪辑系统以及后期合成制作手段的广泛应用,这种非线性的,带有运动感的叙事特征给我们的创作带来了更多的可能性,不仅从形式与美学层面,并且从意义层面。时间性作为录像媒介的语言特性,正显现出越来越强大的内在力量。今天我们从语法和修辞的高度,从非线性叙事的角度,在一个学科框架内对这种媒介语言加以注解和考察,我们继续面对的课题将是如何把握并完善时空的语义特征,如何调动录像语言的意义潜能,使其获得开放性的视觉及知觉经验,成为传达人性和社会交流的工具。



图 02

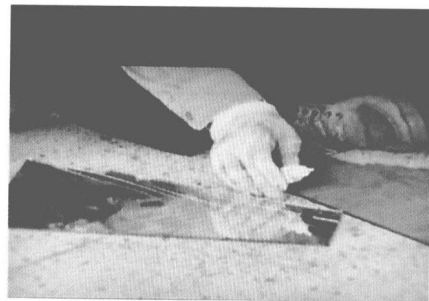


图 03

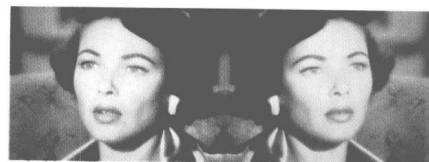


图 04

- 图 01:
道格拉斯·高登:《24小时精神病患者》,电影装置,1993
图 02:
盖里·希尔:《循环的呼吸》,录像装置,1994
图 03:
张培力:《30cm×30cm》,单频录像,1988
图 04:
道格拉斯·高登:《左边是对的,右边是错的》,录像装置,1993

注释:

- [1] 时基媒体是指以时间为基础的媒体。
[2] 马永建:《后现代主义艺术20讲》,上海:上海社会科学院出版社,2006年,第112页。
[3] 关于当代电影叙事学状况描述主要参考刘舟云博士对法国叙事学家弗朗索瓦·若斯特的一次访问,《弗朗索瓦·若斯特谈当代电影叙事学和电影符号学》,《当代电影》1989年第3期。
[4] 罗吉·福勒主编:《现代西方文学批评术语词典》,成都:四川人民出版社,1987年,第172页。
[5] 张寅德编选:《叙事学研究》,北京:中国社会科学出版社,1989年,第2页。
[6] 能指和所指是结构主义符号学的基本概念,前者指符号的有声形象或书写下来的对等物;后者为符号的价值或意义。
[7] 热拉尔·热奈特:《叙事话语新叙事话语》,北京中国社会科学出版社,1990年,第60页。

三大名导“雅虎搜索”广告败因分析

文/苏 夏

[内容提要]

中国三大最负盛名的导演，3000万元打造的“鸿篇巨制”，当噱头的遮羞布揭开后，暴露在人们面前的却是活脱脱的“丑媳妇”。三支广告大片如同三杯索然无味的白开水，没有精彩绝伦的创意，没有情绪起伏，没有激动，更谈不上任何快乐！针对“生活，因找到而快乐”这样的命题作文，三大导演都交出了令人失望的答卷。没有明确的广告目标，没有精准的广告定位，背离了简单明了的创意理念以及电影导演对广告创意的个性诠释，使广告无的放矢。1.5亿元的娱乐营销活动，投入和产出比不对称。雅虎娱乐营销，舍本而逐末。

[关键词]

广告目标 创意 娱乐营销

令人期待的三大名导“雅虎搜索”广告片放到网上供网民观摩，责怪声一片，三支广告大片都没有达到理想的效果，使得一切娱乐营销手段都在放空炮。这场耗资近1.5亿元的营销大战役（3000万元的大导演费 + 8000万元的央视黄金广告时段 + 至少3000万元的电视娱乐节目制作及其他铺天盖地的宣传推广），投入的数额创近年来互联网之最，这样高的成本在中国足以重新创造一个新的互联网品牌。1.5亿元，给雅虎搜索带来的最大效应是品牌知名度，而这个知名度恰恰是雅虎最不缺少的东西。其结果，大量烧钱的雅虎搜索自吞苦水，而网民却丝毫不“快乐”。

一、广告目标不明确，娱乐越走越远

这种娱乐营销的手法并不是雅虎的原创。早在2001年，BMW汽车公司召集全球八位知名导演，拍摄了八部网络小电影在全球引起轰动，首创广告业与电影业联袂演出的绝世良缘。2005年福特公司召集了中国八位新生代导演，拍摄八部风格各异的影片为中国电影百年华诞献礼。2006年，雅虎才乘着这股风跻身娱乐营销这一行列，请来中国最负盛名的三大导演拍摄雅虎广告来吸引眼球。然而，三部“鸿篇巨制”出来后效果不尽人意，让网民大失所望。当噱头纯粹是噱头时，网民是不会被蛊惑的。

客观地说，雅虎搜索不但沿袭了

娱乐营销这一套路，还把娱乐的各种招数玩到了极致。论眼球效应，有陈凯歌、冯小刚、张纪中这样如雷贯耳的大导演，有眼花缭乱的俊男美女；论覆盖率，有央视、地方卫视、网络等各种媒体的不断曝光；论参与性，有全民选秀，有PK，有各种地面的推广活动；论创新度，几乎把该想到的娱乐手段都用上了，绝非一般的传统广告。但最终效果却是投入和产出不成正比。因此，最大的问题根源，是广告目标的不明确、广告定位不准和电影导演对广告创意的空洞诠释，导致雅虎娱乐营销的一切手段无的放矢。

营销战略要有精确的广告目标，广告目标应当根据以往有关市场、定位以及营销组合的决策来确定，它们规定了整个营销策略中广告工作的地位和作用。雅虎娱乐营销在广告目标的确定上模糊不清，违背了广告目标确定所需的精确性、具体性、可测性、时间性、可行性的基本原则。

广告目标必须精确地反映出广告引起受众反应的变化程度，变化程度的多少要根据营销目标、消费者对品牌已有的了解程度、态度等因素而定。雅虎搜索烧了这么多钱，换来的只是品牌知名度，这个知名度雅虎本身就已具备，显然是付出多而回报少。

广告目标必须具体说明广告主希望向目标受众沟通什么信息来实现该目