

DUOWEI SHIJIAO XIA DE  
SHUZI YINGXIANG YISHU YANJIU

# 多维视角下的 数字影像艺术研究



王艳 著

吉林美术出版社

非外借

# 多维视角下的数字影像艺术研究

王 艳 著

吉林美术出版社

## 图书在版编目 (CIP) 数据

多维视角下的数字影像艺术研究 / 王艳著. — 长春:  
吉林美术出版社, 2018. 1

ISBN 978-7-5575-3437-0

I. ①多… II. ①王… III. ①数字照相机—摄影技术  
IV. ①TB86②J41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2018) 第 030954 号

## 多维视角下的数字影像艺术研究

DUOWEI SHIJIAO XIA DE SHUZI YINGXIANG YISHU YANJIU

---

作 者 王 艳  
责任编辑 于丽梅  
装帧设计 刊 易  
开 本 710mm × 1000mm 1/16  
字 数 200千字  
印 张 15  
印 数 1—1000册  
版 次 2019年1月第1版  
印 次 2019年1月第1次印刷  
出版发行 吉林美术出版社  
地 址 长春市人民大街4646号  
网 址 [www.jlmspress.com](http://www.jlmspress.com)  
印 刷 廊坊市海涛印刷有限公司

---

ISBN 978-7-5575-3437-0 定价: 57.00 元

# 前 言

随着我国经济、社会和文化事业的全面发展，我国目前已经开启了数字化时代，越来越多的数字产品在各个领域得到普及运用。日新月异的数字产品在提升人们物质、精神双重生活品质的同时，也推动了与数字、数码产品相关的设备与影像创作、媒介融合的持续进步。近年来，关于数字影像的应用可谓“旧时王谢堂前燕，飞入寻常百姓家”，往昔遥不可及的梦想变得越来越容易实现，数字影像浪潮开始在我国民间涌现。传统、主流数字影像创作的思维在改变，草根作品逐渐冒出并呈井喷之势，大众化创作的品质和品位都在逐渐提升，加上政策上的继续放宽和人文思想的进一步释放、拓展，数字影像制作的前景一片美好，草根与精英共舞的时代即将来临。

数字影像的概念在今天的社会已经发生了延伸和扩展，本书中对其概念进行了界定，即指利用以计算机为核心的各类数字信息处理设备，通过构建在数字信息处理技术基础上的创作平台，对自己的创作意念进行描述和实现，最终完成基于数字技术的艺术作品，并通过各类与数字技术相关的传播媒介将作品向观赏者群体发布，供观赏者以一种可参与、可互动的方式进行欣赏，完成互动模式的艺术审美过程。数字影像既包括常见的数字摄影、数字摄像、三维动画等，也包括数字电影、虚拟现实以及3D全息成像系统等。数字影像技术在今天已无可阻挡地进入人们的日常生活，它广泛运用于电影、电视、录像、摄影、互联网、广告等传播媒介，左右着社会大众的视觉语言。不管你拒绝与否，你都不可避免地与之相遇，在不知不觉中，它改变了人们观察事物的方式、获取知识的手段，以及人们的思维与观念；它改善和提高了人们的生活质量，影响到社会结构的调整，并有力推动着社会各行各业的发展。

从目前微电影、网络剧、手机视频、网络视频的盛行以及带来的巨大产业态势上，可以看到数字影像已克服当前各种障碍寻求到更大的进步和突破。关

于数字影像发展的趋势和方向，在商业、文化、娱乐和艺术等多个价值创造的层面上，均可大有作为，值得探讨和学习的空间之巨大，是毋庸置疑的。

本书共计十章，合计 20 万字，由王艳执笔撰写。虽然已经尽己所能，力求做到书中内容完整准确，使书籍阅读起来得心应手，但由于时间、精力和水平有限，方方面面的不足必然存在，诚挚地欢迎广大读者、老师以及专家批评指正，敬请读者谅解。

# 目 录

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| 第一章 数字影像理论.....           | 1   |
| 第一节 数字影像概述.....           | 1   |
| 第二节 数字影像的产生背景.....        | 5   |
| 第三节 数字影像传播.....           | 11  |
| 第四节 数字影像的艺术美学.....        | 18  |
| 第五节 数字影像的人类学和文化意义.....    | 24  |
| 第六节 符号学和解释学.....          | 27  |
| 第二章 数字影像创作技术基础.....       | 32  |
| 第一节 数字影像的界定.....          | 32  |
| 第二节 数字相机与摄像机工作原理.....     | 35  |
| 第三节 数字影像的输入、输出.....       | 42  |
| 第四节 数字化存储方式与介质.....       | 51  |
| 第三章 数字影像质量的影响因素.....      | 55  |
| 第一节 决定影像质量的物理因素.....      | 55  |
| 第二节 影响受众视知觉心理的因素.....     | 63  |
| 第三节 数字媒体的终端类型.....        | 65  |
| 第四节 数字媒体显示终端的技术现状.....    | 69  |
| 第五节 媒介终端显示的新技术走向.....     | 72  |
| 第四章 数字影像艺术的认识与反思.....     | 74  |
| 第一节 传统艺术.....             | 74  |
| 第二节 影像技术中的艺术.....         | 77  |
| 第三节 影像艺术中的技术.....         | 87  |
| 第四节 数字影像艺术在跨文化传播中的策划..... | 92  |
| 第五节 多元文化背景下的反思.....       | 108 |
| 第五章 数字影像艺术中的动态呈现方式.....   | 110 |

|            |                             |            |
|------------|-----------------------------|------------|
| 第一节        | 动态呈现方式的流变.....              | 110        |
| 第二节        | 数字媒体艺术中的动态影像造型体系.....       | 117        |
| 第三节        | 数字影像的动态表现独特性分析.....         | 125        |
| 第四节        | 数字媒介环境下的动态美感生发机制.....       | 131        |
| <b>第六章</b> | <b>数字影像创作理念与方法.....</b>     | <b>137</b> |
| 第一节        | 数字影像创作理念的基础.....            | 137        |
| 第二节        | 数字影像实现手法.....               | 139        |
| 第三节        | 技术与艺术的演绎.....               | 142        |
| <b>第七章</b> | <b>数字技术引发的影像传播变革.....</b>   | <b>151</b> |
| 第一节        | 数字时代传媒新格局的形成.....           | 151        |
| 第二节        | 数字影像传播的“三足鼎立”.....          | 154        |
| 第三节        | 数字影像的本质与特性.....             | 159        |
| 第四节        | 数字影像的发展前景.....              | 162        |
| <b>第八章</b> | <b>基于传感技术的数字影像艺术应用.....</b> | <b>166</b> |
| 第一节        | 数字影像艺术与传感技术.....            | 166        |
| 第二节        | 数字影像艺术在部分领域的应用.....         | 173        |
| 第三节        | 数字影像艺术应用中的特点及呈现方式.....      | 181        |
| <b>第九章</b> | <b>数字影像价值与影像文化革命.....</b>   | <b>189</b> |
| 第一节        | 数字影像的基础性价值.....             | 189        |
| 第二节        | 数字影像的市场价值.....              | 191        |
| 第三节        | 数字影像的价值嬗变.....              | 196        |
| 第四节        | 数字影像的跨界延伸.....              | 199        |
| 第五节        | 数字影像在新媒体时代下的新格局.....        | 206        |
| <b>第十章</b> | <b>多维数字影像呈现带来的多重改变.....</b> | <b>209</b> |
| 第一节        | 数字媒介影像的改变.....              | 209        |
| 第二节        | 数字媒介功能的改变.....              | 213        |
| 第三节        | 数字影像受众的改变.....              | 221        |
| 第四节        | 数字影像新时代的发展带来的新思考.....       | 226        |
|            | <b>参考文献.....</b>            | <b>228</b> |

# 第一章 数字影像理论

## 第一节 数字影像概述

### 一、数字影像的概念

我们生活在一个视觉的时代，每天都会和不同的影像接触，我们需要知道如何解读这些影像，否则可能成为一个视觉文盲，这对于任何人来说都是难以接受的，换句话说，视觉文盲可能才是这个时代真正的“文盲”。

在传统的文本阅读时代，我们早早地就被教会了如何正确理解句子的意思，如何使用恰当的文法策略，如何正确地表达意义；而在视觉时代，却没有老师会教我们如何正确理解影像的含义，我们要更多地通过自身的领悟和学习来提高，电视就是主要通过影像来进行交流的视觉媒体，想想发生过的国际事件，有多少信息是你通过影像得来的，爆炸的“挑战者号”航天飞机分叉的水蒸气尾迹，被劫持的飞机碎片撞入世贸中心时的爆炸火焰，春节中国各地争相庆祝的烟火，东北粮食丰收时黄灿灿的稻米，南方罕见大雪带来的交通堵塞，这些信息都是通过影像来传播的。而手机和网络上的视频影像，大学生的DV短片甚至包括现在流行的微电影，都可以看成是数字影像。

在学会正确解读数字影像的意义之前，我们必须明确数字影像的概念。从纯技术的角度来说，数字影像通常又被称为数字图像，即数字化的影像。它基本上是一个二维矩阵，每个点称为像元。像元空间坐标和灰度值均已离散化，且灰度值随其点位坐标而异。数字影像既可直接在航天或航空遥感的扫描式传感器成像时产生，并记录在磁带上；也可利用影像数字化装置对模拟相片进行数字化，也记录在数字磁带上。数字影像像元数及像元灰度的量化级数，通常取2的整数次幂。一般灰度量化级数最多为28即256级。数字影像表达方式可通过傅里叶变换由“空间域”形式转变为“频率域”形式，且可进行各种数字

图像处理，如数据压缩、影像增强、自动分类等。

日常生活中通常不会理解得这么复杂，作者把数字影像定义为使用数字化摄像设备进行拍摄，使用专业电脑软件进行剪辑，具有数字化特征的视觉符号。从狭义上来说，区分于普通的（模拟）电视机和模拟摄像机，数字影像特指的是 Digital Video，可以理解成“数字视频、数字影视”的意思。它是由索尼(Sony)、松下(Panasonic)、胜利(Jvc)、夏普(Sharp)、东芝(Toshiba)和佳能(Canon)等多家著名家电巨头联合制定的一种数字格式。而从广义上来说，使用普通的（模拟）电视机和模拟摄像机拍摄出来的作品也可以被称为数字影像。

DV 摄像机与影视专业摄像机相比，特别是与广播级摄像机或者高清摄像机相比较，除了体积小、价格便宜以外，还有分辨率较低等区别。作者接触最多的就是松下 180A 广播级摄像机，体积较小、价格较低、轻便灵活，适合普通的影视爱好者。而影视专业摄像机如 Betacam SP、DVCAM 和 DVCPRO 等则非常昂贵，也较笨重。

DV 摄像机的结构从根本上讲和现在顶级的数字压缩视频记录系统，如 Digital Betacam (DB)，并没有实质上的区别。DV 和 DB 都是分量格式，分别对磁带上的亮度(Y)和两路色度(R-Y 和 B-Y)信号进行编码。DV 使用 13.5MHz 采样率（同 DB 一样），但 DB 用 4:2:2 编码来增加彩色保真度，而 DV 是 4:1:1 编码。DB 用 10 比特代码来提高信噪比；而 DV 是 8 比特。DB 一般采用 2:1 的空间压缩比（8 位采样）；而 DV 是 5:1。DV 通过对实质上不活动的视频图像的场间（不是帧间）压缩来获得它的部分压缩比。因为场间压缩使每帧的数据量可变，而 DV 要求固定的数据率，因此需要自适应帧间的压缩。随着一个场景中活动部分的增多，空间压缩比增加（反之亦然）。

DV、DVCAM 和 DVCPRO 实际上使用相同的压缩方法和记录格式。不同的仅是 DVCAM 的磁迹间距（15 微米）和磁带速度（28.22 毫米/秒）。索尼认为这一磁迹间距对于帧精确度的线性编辑是必需的。DVCPRO 将可选的线性轨 1 和 2 分别用于音频插入信号和控制轨。松下认为 18 微米磁迹宽度和 MP 盒带的使用能提供常规线性编辑应用所需的定位精确度和媒体耐久性。同时 DVCPRO 也提供 4 速的转送。

大部分视频技术专家认为 DV 格式能与模拟 Betacam SP 相媲美。DV 视频

的 54dB 信噪比 Betacam SP 的 51dB 要好一些, DV 的 5.75MHz 的亮度带宽比 Betacam SP 的 4.1MHz 高出一截。然而现在市场上,专业的 Betacam SP 的摄像机还是拥有比 DV 更好的 CCD,而同时以 Betacam SP 摄像机为例,其价格至少是索尼 DCR-VX1000 市场价格的 5 倍。大部分专业质量的可互换的摄像机镜头(富士能、佳能)比整套 DCR-VX1000 还贵,直接压缩为 DV,而要达到 Betacam SP 的图像质量,需要使用带 DV 接口的专业级数字摄像机。无论如何,大部分专家认为 DV 与 Betacam SP 相比时, DV 令人难以置信得“物超所值”。

在摄像设备更新换代的今天,数字技术被更广泛地运用到了摄像设备上,以至于关于数字化摄像设备的边界都开始模糊起来,在后面章节我们会陆续介绍一些形形色色的新型摄像装备,它们给我们带来了一场“头脑革命”。

## 二、数字影像的类型

在生活中,我们最常见到的数字影像就是电视、电影了。

学者辛克莱说过:“电视或电影,从某种程度上反映着一个社会的生活方式,它们以声像、语词和画面等形式表现社会生活、社会差别的形式,群体认知和认同的热望,社会价值与理想的肯定与挑战以及社会变化的经历。”

原中央电视台台长高峰也说过:“影视作品和它的传播载体及渠道,蕴含着不同国家和地区的人文风情与价值取向,在这个信息过剩、注意力短缺的时代,拥挤着寻觅奔向我们心灵的路径。”

1995 年, DV 诞生,至今走过了二十多个年头,和电视、电影相比,时间并不算很长,但发展速度却相当惊人。相比之下,欧美的 DV 创作更为普及,电视台也更为关注这种形式的创作,许多专业人士也使用 DV 机进行新闻采集和专题片的拍摄制作,比如美国国家地理频道上就经常会出现 DV 机拍摄的作品;此外,在商业领域 DV 作品也取得较大突破,较著名的有《女巫布莱尔》《拾穗者》《家宴》等作品,其中《女巫布莱尔》这部小成本投入的影片,居然取得了一亿美元的票房奇迹,证明了 DV 在商业领域的巨大潜力。

《女巫布莱尔》说的是这样一个故事。三名学生(Heather Donahue, Michael Williams 和 Joshua Leonard)为了制作关于女巫布莱尔传说的纪录片前往马里兰州的 Burkittsville 镇(原布莱尔镇)采访当地人。两个当地人告诉他们名为鲁斯汀·帕尔(Rustin Parr)的隐士在 1940 年至 1941 年在他们家绑架了 7 名儿童。

帕尔把孩子们带入他的地下室，每当一名孩子面朝角落时他就将其杀死。帕尔最终向警察自首，后来他神智错乱，说一个在 17 世纪被杀的巫婆游魂引诱他去杀这 7 名儿童。《女巫布莱尔》用写实化的 DV 拍摄手法去表现恐怖电影的内容，使得这一传统题材电影第一次如此地与观众们接近。片中，深夜森林里的露营，结合着昏黑的夜色，以及帐篷内三位冒险者的急促呼吸，再配合来自不知何处的孩子哭叫声所造成的巨大心理压力和听觉暗示，大大刺激了观众们的神经，而在电影片尾的高潮处，追逐视觉营造出的“女巫布莱尔之家”的压抑感以及紧迫感，加上对于未知真相探究的牵引力，使得观众们看得汗毛倒竖外加心动过速。可以说正是得益于此片独特的表现手法，才使得恐怖电影最需要营造出的紧张感和刺激性充分地得到了发挥，而观众们对于听觉刺激的想象力又极好地回避了电影内容上的表现瓶颈。因此，从头到尾观众们都被电影牵着鼻子跑，去想象那恐怖的女巫到底多么骇人，事件的血腥程度有多么发指。

《女巫布莱尔》取得的成功也在一定程度上刺激了国内的 DV 创作。但国内的 DV 创作还面临诸多瓶颈，能在主流媒体播出的 DV 作品仍是少数，大都游走于酒吧、校园、电视电影节和影展，具有较高水准的 DV 作品并不多，为了躲避影视大片的竞争，许多小制作小成本的影片都特意贴上了 DV 的标签，DV 似乎已成了一种文化符号，标志着独立、自由和个人化，多诞生于个人拍摄者手中，展出平台也区别于主流渠道，似乎成了“草根”的代名词，这不得不说是一种怪现象。当然国内也涌现出了一些 DV 栏目，如凤凰卫视的《DV 新世代》、江西电视台的《多彩 DV》、上海电视台的《DV 新生代》等。近些年来，微电影也大量涌现，这种具有完整故事情节和可观赏性的小型电影迅速开拓着市场，并借助网络平台大量传播，可以看成是 DV 的升级版。《2013 中国微电影发展报告》总撰稿人、中国电影教育信息情报研究中心主任刘军认为：“微电影作为一个‘运动’，最早诞生于美国 20 世纪 90 年代初期，多是在地下室、咖啡厅、啤酒屋等休闲场所由创作者自己放映，影片为小范围人群所欣赏。”在中国，2006 年年初《一个馒头引发的血案》被认为是“微电影”的雏形。2010 年，吴彦祖出演的 90 秒凯迪拉克广告《一触即发》标志着中国微电影的诞生，《老男孩》则引发了网络上的“微电影热”。

美国麻省理工学院尼葛洛庞帝教授曾在《数字化生存》中预言了私人电视

台的出现,而现在已变成了现实;播客的出现就颠覆了传统单一的视音频呈现方式,而变成了实时在线的互动交流,传统的电影电视,甚至是DV作品都可以在播客上发布,播客作为一种网络视频也可以被看成是微电影的先声,看作是影视内容与网络平台的融合,以其非线性传播、零门槛、节目个性化等优势挑战着电视台、电影院等传统的播送平台,比起阵容庞大、设备昂贵、明星阵容齐全的传统电视台,播客的劣势明显,优势也极为突出。相信在不久的将来带宽足够大的情况下,网络可以承载更多内容,成为观赏影片、实时交流的好平台。

不仅是播客,数字影像播送平台多元化也日益成为了一种趋势,校园网、局域网、迅雷下载、数字影院等都成了数字影像的播送平台和观众欣赏数字影像的途径,甚至连手机等智能设备如今都可以轻松地观看数字影像了。以美剧为例,美国电视台刚播放一集《吸血鬼日记》,就被迅速上传到网络上,不过数分钟,中国网民们就可以从网络上下载该影片进行观看,观看过后还可以加以评论,观众获得了空前的“选择权”和“参与权”,而通过手机观看影片则更为便捷,手机媒体打破时空的限制,随时随地接收音频、视频等信息,实现了用户和信息的同步,同时多元化了接送渠道,作为电信网、计算机网、有线电视网三网融合的产物,手机媒体又可以看成是网络媒体的延伸。

## 第二节 数字影像的产生背景

### 一、视觉文化盛行

现代社会视觉文化的盛行是几个世纪前的人们难以想象的,那个时代人们还热衷于从文字中去探寻世界的意义,他们认为文字才是表情达意的最好渠道,但技术的飞速进步使得越来越多的东西可以进行视觉化,以至于我们迎来了一个视觉文化时代。现代摄影摄像技术鲜明地改变着我们的生活习惯,比如我们已经习惯了视频的监视,无论是在银行、医院还是影院,我们无时无刻不处于摄像头的监控下,与此同时我们也习惯于用DV来记录生活,用单反来拍摄照片。眼见为实在我们这个时代显得更为重要,一张由轨道卫星拍摄的照片,或是一张核磁共振记录的内脏片子,这些都将现实生活如实地展现在我们面前,

我们不仅可以用照片记录，同时也可以计算机上对这些照片进行数字化处理。人们的经验比以往任何时候都更具视觉性或更加视觉化，甚至可以用虚拟视频来替代现实体验。而人们的日常生活也被影像视频所占据，目前我国人均每天看电视的时间已经超过了3个小时，电视成了人们日常消遣的重要渠道。另外，人们上网的时间也日益增多，网络又是人们获取音频、视频等内容的重要平台，而上网看视频也成了人们选择上网的主要原因之一。我国人均每年会看6部电影，日益增多的观影会和电影院文化鲜明地影响着我们的生活，在这个影像的世界里，我们早已被卷入其中，不是我们控制着影像，而是我们成了影像的一部分。

人们说现今的文化是视觉的文化。今天，我们已习惯从电视和网络上获取新闻、时事、信息，而不是从报纸上来获取的。而电视和新媒体也多是通过影像来交流的，我们通过影像看到了伊拉克战争中四处逃窜的难民、辽宁舰下海的瞬间、费舍尔投入致胜一球0.4秒绝杀马刺的不可思议、美国总统选举的精彩电视辩论。电视是围绕图像建构的，电视影像是移动的图像，这一点早已得到证实。

尽管电视、电影和新媒体在我们的日常生活中占据了图像世界的统治地位，但是视觉时代的发轫者却绝对不是电视或电影。绘画、美术、摄影才是对真实世界的最早礼赞，传统艺术通过运用技巧来追求现实性的幻觉，而摄影则是一种写实主义的艺术形式，通过图像来还原真实世界。不同于绘画的是，摄影不十分需要图示，自身的特殊特征保证它能够真实地还原历史。贡布里希在1960年的著作《艺术和幻觉》中就指出：“‘现实的幻觉’的成功构建并不依赖于压抑你所得到的知识，而压抑于成功获得越来越多的行之有效的图示，构筑风景画的难易度与其说取决于知识的获取不如说取决于知识的缺失。”换句话说能否创作出“现实的幻觉”与已有的艺术文化是密切相关的。文化，如同人们一样，会逐渐学会并真实地描绘世界。为了取得“现实的幻觉”，人们已经在美术这条道路上进行了漫长而艰辛的探索，然而摄影技术的出现，定格了幻觉，成为对真实世界的完美再现。今天，我们已经很难想象世界没有摄影会怎样，我们在照片的世界中长大，拍摄和欣赏照片也早已成为日常生活的一部分，而摄影开启的是一个前所未有的视觉世界。摄影不仅能让人们更加接近名人和名

胜，而且能使人们贴近世界上的真实世界。最早的写实摄影爱好当推英国摄影家菲利普·德拉莫特于1853年拍摄的那些火棉胶纪录片，稍后是罗斯·芬顿的战地摄影和19世纪60年代末的威廉·杰克逊的黄石奇观。1870年以后，写实摄影渐趋成熟，摄影师开始把镜头转向社会，转向生活。如当时的摄影家巴纳多博士就拍摄了流浪儿童的悲惨境遇，而震撼了人们。在早期的时候，这种媒体也被用来记录社会状况，从视觉上来促进社会的改变。苏格兰摄影师安南自1868年起就在格拉斯哥地区记录贫民窟的状况，而在纽约，里斯也从1888年起就致力于揭露偏远东部区域的廉租房里的罪恶和贫穷，直到有了摄影拍摄的视觉实证，那些富人们才看到这些情景。

不过绘画和摄影并不能全面地描述后现代文化时代的视觉文化特征，而由这些艺术形式所代表的现代主义特征也危机重重。现代主义的危机在于广泛复杂的种种表征观念和模式所带来的危机，由于没有出现其他变化，这些表征手段似乎不再令人信服了。现代主义和现代文化因为其视像化策略的失败而给自身带来了巨大的危机，因此也可以说是它造成后现代性的文化所带来的视觉危机，而不是其文本性的危机，诚然，印刷文化不一定会消失，但对视觉及其效果的迷恋产生了后现代文化，而当文化成为视觉性之时，该文化就最具后现代特征。当然，后现代主义可能不单单是一种视觉经验，在阿尔让·阿帕都莱称之为“复杂、重叠、破碎”的后现代主义社会中，社会是不能期待整齐划一的，过去时代中也没有这种整齐划一，不管你是看哈贝马斯赞誉的18世纪“咖啡屋公共文化”，还是安德森描绘的19世纪报纸和出版业的印刷资本主义，这些著者也无视其他更大范围的选择，而是只突出一个时代的某一特征作为分析手段一样，视觉文化可以说是一种策略，用它来研究后现代日常生活的谱系、定义和作用。我们称之为分离的、破碎的后现代主义文化最好从视觉上加以想象和理解，就好像它在19世纪经典地呈现在报纸与小说中一样。有时这种仿真生活比真实的东西更加令人愉快，有时则更糟。但在我们对后现代主义缤纷的视觉经验和对这些观赏资料的分析之间确实存在着一道裂口，这对于任何一个研究领域的视觉文化学者来说，既是一种机遇也是一种需要，然而这并不是说现代和后现代之间就可以简单地划出一条分界线。因此视觉文化的谱系也需要放在现代和后现代的历史时期同时进行探讨和界定。在这里我们比较同意美国

知名学者米尔佐夫的看法：“视觉文化应该是在一种更加积极的意义上使用的，集中探讨视觉文化在其所属的更加广泛的文化中所起到的决定性作用。在那儿，视觉是一个不断处于竞争、辩驳和转变之中的挑战性场所，它不但是社会互动的场所，而且是根据阶级、性别和种族身份进行界定的场所。视觉文化是一种策略，而不是一门学科。它是一种流动的阐释结构，旨在理解个人以及群体对视觉媒体的反映。它依据其所提出或试图提出的问题来获得界定，它希望能超越传统的限制而和人们的日常生活结合起来。”

新的视觉文化的最显著特点是把本身非视觉性的东西视像化。视觉文化研究的是现代文化和后现代文化为何如此强调视觉形式表现经验，而并非短视地只强调视觉而排除其他一切感觉。首先引起人们注意这种发展的是德国哲学家马丁·海德格尔，他称之为世界图像的兴起（出现）。他指出：“世界图像……并非意指一幅关于世界的图像，而是指世界被构想和把握为图像了……世界图像并非从一个以前的中世纪的世界图像演变为一个现代的世界图像；不如说，根本上世界变成图像。”米尔佐夫在他的著作《何谓视觉文化》中也指出：“视觉文化并不依赖图像，而是依赖对存在的图像化或视觉化这一现代趋势。视觉文化的一个主要任务是分析这些复杂的图像是如何汇聚在一起的。这些图像并非源于一种媒介或产生于某一个学术界明确划分的地方。视觉文化把我们的注意力引离结构完善的、正式的观看场所，如影院和艺术画廊，而引向日常生活中视觉经验的中心。关于看和看的状态的不同观念，在所有的视觉亚学科之间及其内部颇为盛行。当然，这种做法对于区分是有意义的。我们的态度因具体情况而有所变化，诸如我们是去影院看电影，在家看电视，还是去参观美术展览。然而，我们的绝大多数视觉经验并不是产生于这些正式的、有结构的观看时刻。”伊雷特·罗戈夫也在她的论文中指出：“我们留意到的一幅画可能出自于一本书的护封或一则广告中；看电视是家庭生活的一部分而不只是观看者的个人行为；我们可以像在传统的电影院里看电影一样，从录像带、飞机或有线电视上看到电影。正像文化研究已寻求了解人们在大众文化消费中创造意义的诸种方式一样，视觉文化首先研究人们日常生活的视觉经验，包括生活快照、盒式录像机，甚至于风靡一时的艺术展览。”

视觉文化也正深刻地影响着现代社会。虽然世界图像这一概念不足以分析

已变化和正在变化着的情境，急剧倍增的形象也不可能统一成一个单一的供知识分子静观的图像，但米尔佐夫同时也告诉我们视觉文化试图寻求在新的现实中行之有效的办法，以便把握对抗日常生活中的信息危机和视觉爆炸的关键。用米歇尔·德·塞托的话来说，视觉文化是一种战术，而不是一项战略，因为“战术属于战略”。执行一种战术要充分考虑到敌方的情况以及我们生活于其间的管制社会。尽管有人发现战术的军事含义可能不得要领，但可以说在持续的文化战争中，战术对于避免失败却是必要的。恰如早先对日常生活的探索强调消费者从大众文化角度为自己创造不同意义的方式一样，视觉文化亦将从消费者观点来仔细探究后现代日常生活中的各种矛盾心理、各种裂隙，以及抵抗的场所。

## 二、视觉传播兴起

视觉文化的兴起使越来越多的人关注起现代社会的视觉化特征。古登堡印刷术所带来的文字时代一去不返，在那个时代人们往往认为文字在传播复杂思想方面比图片更为重要。图片只能以装饰、图示偶尔出现。但是随着电视机和计算机的出现，电子出版物和互联网的推广，这些新技术极大地挑战了传统。到现在，我们可以说已经进入了一个“视觉时代”。列奥纳多·达·芬奇曾说过：“距离感官最近的感觉反应最迅速，这就是视觉，所有感觉的首领。”人体接受的外部信息大约70%来自眼睛，听觉、嗅觉、触觉等其他加起来只占到30%，以眼睛来接受信息可以说是人类最主要的信息来源，因此就单一形式的传播途径来看，视觉信息传播的形式可以达到最大的传播效果。视觉文化时代视觉传播日益受到关注。

视觉文化时代视觉传播日益强势，出现了视觉文化传播。显现着现代文化特征的社会，某种意义上说是各种符号系统通过传播而构筑的社会现实。当下，以视觉为中心的视觉文化符号传播系统正颠覆着传统的语言文化符号传播系统，视觉文化符号传播系统已成为构筑我们生存环境的更为重要的部分。孟建在《现代传播》中发表的论文《视觉文化传播：对一种文化形态和传播理念的诠释》就详细诠释了视觉文化时代的视觉文化传播。他指出：“现代文化的鲜明特征是脱离以语言为中心的理性主义形态，在现代传播科技的作用下，日益转向以视觉为中心，特别是以影像为中心的感性主义形态。视觉文化传播时代

的来临，不但标志着一种文化形态的转变和形成，也标志着一种新传播理念的拓展和形成。当然，这更意味着人类思维范式的一种转换。以往的传播学研究更多的是在传播者与接收者之间展开，并据此进行着‘意义传播’的研究。而现在的传播研究则在消费社会来临的基础上，更为注重在生产者与消费者之间展开，并据此进行着‘形象传播’的研究。这一新的传播理念，某种意义上是由马克思符号经济学在传播学领域的发展而引发的一场变革。在语言为中心的文化传播形态中，占据主导地位的是语言符号的生产、流通和消费；而在形象为中心的视觉文化传播形态中，占据重要地位的（无论在数量上还是在其影响上，但未必在质量上）是视觉符号的生产、流通和消费。其中，影视符号的生产、流通和消费格外突出。”

在国内也有相关学者对视觉传播进行了专门的研究。北京大学的张浩达教授就给视觉传播下了一个定义：“视觉传播学主要研究信息视觉化的问题，其中既涉及科学的视觉认知原理，也涉及对受众群体的理性分析和对媒介技术的了解，同时研究视觉表现的艺术规律。视觉传播学作为传播学的一个分支，本身具有鲜明的传播学属性，同时也兼具视觉艺术的表现特征，实际上它是对视觉信息的接受与发布系统及其表现和运行规律的视觉传播科学研究，是一门典型的交叉学科。”同时他也指出现在视觉传播学研究的一些问题：“视觉传播学在国内外尚属一个新兴的研究领域，对视觉传播学的研究也存在误区，在对视觉传播机制的研究上，多数从视觉设计和视觉文化出发，而缺少对传播理念的关注。视觉传播学研究的主要是视觉信息的传播过程与表现方法，视觉传达设计则是对视觉图形的设计与表达技巧进行具体研究，而视觉文化主要是对视觉现象进行宏观的结果性研究。在视觉文化的领域，从形而上学的角度看，国外已经有了相当多的研究成果，但是对视觉传播学所作的应用性研究，却在刚刚起步的阶段。虽然在某些方面以上的概念之间有着千丝万缕的联系，属于相关学科，但毕竟是不同的研究领域。”

视觉传播学的兴起为我们提供了一个较好的研究数字影像的理论基础，对于数字影像传播的研究，参考传播学奠基人拉斯维尔在《传播在社会中的结构和功能》中提出的传播过程的五大要素，我们可以从控制研究、传播方式、内容分析、受众研究、效果研究等角度来展开探讨。