



黄心渊

专题主编简介

中国传媒大学动画与数字艺术学院院长,教授,博士生导师。教育部高等学校动画、数字媒体教学指导委员会秘书长,全国高等院校计算机基础教育研究会会长,全国高校影视学会动画与数字媒体专业委员会主任委员,中国图像图形学会数码艺术专业委员会主任委员。主要研究领域为三维动画设计、虚拟现实影像、数字媒体设计等。近三年著有《3dsMax 三维动画(第3版)》(2016)、《3dsMax2016 标准教程(第2版)》(2017)、《数字媒体创作》(2017)、《虚拟现实导论》(2018)等专著和编著;参与制定《手机(移动终端)动漫标准》(2013—2018)、中国动漫综合指数等;作为负责人承担国家级科技支撑项目《实时移动交互式数字影视动画全流程协同制作平台技术研发与应用》(2015—2018)。一直致力于“大动画”观的理论和实践,强调以学术理论为根基,深入研究动画技术,推进动画在全社会范围内的应用功能属性,从而使得动画行业向着更宽广的方向发展——这也意味着将计算机模拟、计算机图形学与动画创作更加紧密的结合,令动画更加符合当今跨学科、跨领域创新的整体趋势。将传媒内容和形式的创新研究与学科深度融合,以新媒体相关领域为核心,将技术与艺术设计结合,将技术作为保障艺术创作自由丰富性的重要支撑,使技术与艺术相辅相成,互相促进。带领学院团队深度参与教育部动画与数字媒体国家质量标准制定,积极反思教学与科研问题。教学成果卓越,带领学院师生创作的多项作品在全球范围内各大动画节展获奖与入围。

专题序言

动画归根结底是一种影像的生成手段与方式,由于其对影像中运动的控制达到了帧的级别,因而在设计过程里享有很高的自由度。在设计学中,动画设计因社会中生产与生活愈来愈显著的媒介化而逐渐变得重要起来。动画的发展史,几乎可以被称作大众传媒的伴生史。本专题“动画影像与设计”就希望展现动画在设计学内的不同侧面,并力图强调动画影像相比于其他媒介形式的独特性。

作为动态影像媒介,动画既包含虚构的动画叙事影片,也在以真实事件为蓝本的纪录片中起到关键作用。本专题内的《动画在口述历史影像化呈现中的应用》一文就集中讨论了动画在带有口述历史元素的纪录片中是如何发挥优势的。

动画在创作中常常体现为多种艺术与设计的综合形态,在表达风格上也经常借鉴、取用其他艺术的形式和既有风格来完成动画创作的自我丰富。《论动画对实拍电影的“出位之思”》就集中论述了动画与实拍影像在创作上的许多内在联系。

动画既有基于传统媒体的作品,也有与新媒体设计相结合的诸多形态,论文《当动画遇见“新媒体”——兼论新媒体的概念与三种媒介范型》重新深挖了“新媒体”这一概念,做出了很多有趣的梳理和总结。

此外,动画还与数字特效、广告设计、信息传达、交互设计、数字游戏等诸多领域有所关联。《从先锋到主流——运动图形动画在信息时代广泛应用的原因探究》一文对运动图形动画这一带有强烈信息传达与设计性质的实用型动画进行了较为完整的历史梳理。

专题主编: 黄心渊

[动画影像与设计]

当动画遇见“新媒体” ——兼论新媒体的概念与三种媒介范型

刘书亮

中国传媒大学,北京 100024

摘要:本文提出了言说“媒体”一词的三种范型,即表征系统、创作材料与传播平台。在这三种范型之下,人们对新媒体有各不相同的理解和认识。本文的论述为动画在三种范型下的新媒体语境中找到了其所处的不同位置。文章先讨论了当代艺术领域的动画实践是如何作为创作材料范型的新媒体形式被纳入正统艺术史中的,同时指出了其在动画影像内部进行探索的不足;相较而言,动画媒介须在表征系统范型下方能得到更加直接的美学与风格研究。另一方面,传播平台范型下的新媒体,即互联网和移动互联网,动画在这些新媒体平台上已经获得了大众的充分关注,而不像当代艺术动画实践那样过于小众。动画,以及动态影像媒介全体,虽然因为三种媒介范型而具有了多重内涵,但是实际上三者之间也存在着微妙的关联,而非全然割裂。

关键词:动画;新媒体;新媒体艺术;录像艺术;当代艺术

中图分类号:J218.7

文献标识码:A

文章编号:2096-6946(2020)02-0065-06

DOI: 10.19798/j.cnki.2096-6946.2020.02.012

When Animation Meets with “New Media”: On the Concept of New Media and Three Media Paradigms

LIU Shuliang

Communication University of China, Beijing 100024, China

Abstract: The work puts forward three paradigms of media: a representing system, materials for creation, and a communicating platform. Under these three paradigms, people have different understanding of new media. The animation discussed herein finds out its position in the three paradigms of new media. The work first discusses how the animation practice in the field of contemporary art has been incorporated into the orthodox art history as a new media in the form of materials for creation, and points out its shortcomings in exploring inside the animation images. In contrast, animation must get more direct aesthetic and style research under the representing system. On the other hand, for the new media on the communicating platform, i.e. the Internet and mobile Internet, the animation has obtained much public concern on the Internet, not like the practice of contemporary art animation which is among the minority. Animation and moving image media as a whole have multiple connotations because of the three media paradigms; however, these three paradigms are actually not totally independent, but have something in common.

Key words: animation; new media; new media art; video art; contemporary art

“新媒体”(New Media)这一概念,一直以来让学界在对其产生浓厚兴趣的同时也头痛不已,尤其是当

它和艺术产生关系的时候。自诞生以来,新媒体艺术就因其媒介的多样性而显得模糊与多义^[1],新媒体艺

收稿日期:2020-01-20

基金项目:中国传媒大学校级科研项目(CUC190T01)

作者简介:刘书亮(1987—),男,吉林人,博士,中国传媒大学讲师,主要研究方向为动画美学与批评、视听语言、动画与新媒体设计。

术的相关理论在其发展过程中,存在概念不够清晰,起源说法不一,多种名称并存,下分类型混乱交叉等问题^[2]。人们似乎常言说着“新媒体”这个词,但所指却相去甚远。

在动画研究领域,这种困惑尤为显著:以往的文献中,动画创作实践在新媒体讨论中的频频出现,让动画在新媒体视野下的外延显得额外广大。本文将重新剖析“新媒体”的概念,并试着让动画在整个新媒体概念发展过程中找到它所处的位置。

一、言说“媒介”的三种范型,以及新媒体概念的历时性

“新媒体”一词的暧昧多义来自许多原因,大体可归结为“媒体”的多义性与“新”的特殊性两个方面。

首先,“媒体”的含义是多样的。“媒体”与“媒介”两词有时通用,有时又不同,在文献中显得有些混乱^[2]。由于它们共享一个英文单词“media”(它也是“medium”的复数形式),所以本文将两者视为同义语。用最简单的话来说,媒介就是信息、知识的载体^[3]。然而从目前通行的使用含义来看,“media”至少包含三种不同的意义,本文称之为言说与理解媒体/媒介的三种范型,它们实际上也就是人们对“媒介”一词的态度和认识,这对本文非常关键:(1)表征系统范型,用“媒介”一词指称完整自足的符号系统、表意的体系,如口头语言、文字、绘画、动态影像等;(2)创作材料范型,把“媒体”作为可供创作、造型乃至表意的材料,如油画颜料、大理石、丙烯、金属、纸品和布料等都是创作材料,此时“media”也可被译作“媒材”,大体上与表示物质材料的“material”近义;(3)传播平台范型,用“媒体”描述传播信息的社会平台,如报纸杂志刊登、影院放映、电视台播出、网站上线等。这三种范型基本上是独立的。在后文中,随着论述的推进,会进一步解释这三种范型的内涵。言说与理解媒体/媒介的三种范型见表1。

其次,由于新媒体强调了“新”,所以它不是恒常不变的稳定概念,而是始终处于行进和变化中的。熊澄宇^[4]总结了新媒体的变化特征:新媒体是一个相对的概念,它总是相对于某种相较而言的“旧媒体”;而且它也是一个时间性的概念,现在的“旧媒体”,也曾经是新媒体。因此新媒体这一概念不会也不可能终止在某一固定的媒体形态上,它将一直并永远处于发展的过程中。

表1 言说与理解媒体/媒介的三种范型

范型	举例
表征系统	口头语言、文字、绘画、动态影像等
创作材料	油画颜料、大理石、丙烯、金属、纸品、布料等
传播平台	报纸、杂志、影院、电视台、网站等

因此,想要探讨对“新媒体”这一概念的学理化界定,需要考虑历时性的因素,梳理它演化的过程;同时还要时刻留意其所谓“媒体”究竟使用了哪一种范型。对本文来说,必须认清所谓“动画媒介”在不同媒介范型内的区别。

二、艺术史写作中的新媒体艺术与动画的当代艺术实践

在艺术史写作中,学者们将“新媒体”与科学技术,尤其是与计算机技术捆绑在了一起,形成了正统艺术史当中特殊的“新媒体艺术”概念。在整个20世纪后半叶,新媒体艺术成为了国际艺术舞台的主要艺术形式,在相当多的国际重要艺术展览上,新媒体艺术所占的比重都超过了绘画和雕塑这样的传统艺术^[5]。

段运冬直接将新媒体艺术的首要特征总结为“对高科技的依靠”^[1]。通常认为,新媒体艺术以20世纪60年代兴起的录像艺术^①为起点,也就是说目前所谓的新媒体艺术已经走过了半个多世纪。按照张朝晖在《什么是新媒介艺术?》一文中的总结,现阶段的新媒体艺术既包括了20世纪60年代发展起来并在20世纪80年代末成熟的录像艺术,也包括了20世纪90年代异军突起的通过电脑技术实现的数字艺术^[6]——当然,朱其等学者却将新媒体艺术与录像艺术等同起来^[5],这种分歧出现的原因实际上是在录像艺术的概念界定上,本文就不展开讨论了。若剔除听觉、触觉等,仅就视觉表达而言,完全可以进一步将新媒体艺术概括为利用各种科学技术手段实现的显示显像技术。

动画影像也是新媒体艺术的一部分。动画确实为新媒体艺术提供了一条非常独特和值得玩味的支脉。不过目前,动画只被少数当代艺术家用于创作,在国内是从20世纪90年代后期才开始的;动画在正统艺术史中的地位也还不高,被艺术史研究严重边缘化。

(一) 当代艺术中被边缘化的动画实践

在中国近十年左右的时间里,以动画为表达手段的当代艺术作品刚刚形成规模,艺术展览还较少。且在展出动画作品的定性上,各展览说法不一。比如在

①Video Art,一译为“视频艺术”

2011年的“光谱——当代中国独立动画”展上,策展文案称该展为“以独立动画电影为主题的多媒体艺术展览项目”,将其归为了多媒体艺术^[7]。2014年的“影舞之眼,视域之外——第二届深圳独立动画双年展”是近年当代艺术领域非常重要的一次动画展。在其同名出版物当中,董冰峰为该展所定的基调是“一个以影像艺术与独立动画命名的双年展”^[8],将“独立动画”与影像艺术(Moving Image Art)稍显奇怪地并列起来,而在紧接下去的行文中又把动画艺术纳入影像艺术,使之成为后者的一部分;该书所收录的论文当中,直接与“独立动画”相关的不多,但论述影像艺术甚至时间性艺术(Time-based Art)却极少提及动画的文章不在少数。双年展的论坛上,滕宇宁更是谈到,“就我所接触到的很多艺术学者来看,他们在谈到动态影像,尤其是动画时,还是有所规避或保留”^[9]。能看到,动画在当代艺术界的位置还有着非常大的不稳定性,动画影像的研究尚未被充分、稳固地置于艺术史研究进程中去,属于边缘化的影像形态。

(二) 创作材料范型下,指向影像外部的动画

艺术史研究中,惯于使用媒体的创作材料范型。艺术史已经按照创作材料(尤其是可见可感的物质材料)作为标准,将当代艺术划分为几个大的区块。首先是包括油画颜料、雕塑等在内的传统视觉艺术。进入20世纪后,将颜料作为既有表现媒体的悠久传统受到了艺术家们的质疑,勃拉克、毕加索等人纷纷把新闻纸、布条或绳子等日常生活中随处可见的材料加入到创作当中^[10],渐渐形成了综合材料(Mixed Media)视觉艺术,艺术史学家们甚至创造了一个蹩脚的词汇——“媒体艺术”(Media Art)来描述这段发展历程为艺术所带来的变化,所谓“媒体艺术”是指“用传统绘画、雕塑以外的一切工业、商业和技术材料所从事的艺术创作和探索”^[6]。这里的“媒体”正是指造型材料。20世纪60年代,录像艺术在白南准的创作实践中开始出现,它也是媒体艺术、新媒体艺术的重要组成部分。白南准的诸多作品只是把动态影像(以及播放它的电视机)作为整个作品的一部分创作材料来对待,其媒介实际上是非常“综合的”——正因如此,他不仅开创了录像艺术,更是录像装置艺术的前驱。后来的数字媒体艺术,将录像艺术从老旧的模拟信号拉入了数字时代。

因此,艺术史写作严格采取了创作材料范型来使

用“媒体”这一概念,才形成了上述这条大致的历史脉络^②。在艺术史研究的场域中,动画需要动态影像的相关技术作支撑,诚然是较“新”的媒介,看上去炫目且惹人注意,然而只是一种材料罢了。一方面,这种材料可以和其他的材料并置,产生某种勾连并完成表意。白南准就做了很多这样的装置作品,如《电视胸罩》(1975年)等。此时,作品的表意高度依赖影像之外的其他部分。而另一方面,即使是动画影像与自身并置——此时的作品即为多屏(Screen)/多频(Channel)动画影像,影像之外的内容仍然是创作者们的关注重点。最直接的一点便是,当多屏机制建立起来之后,在展出的场地内往往会非常自然地形成一个观看的空间,观众和作品的位置关系就非常灵活多变。然而动画常常被当做是一种构成作品的视觉元素,参与造型的材料之一,装置艺术的一部分。这就是包括动画在内的动态影像在当代艺术创作实践中的状况:它将聚焦点置于影像之外。2016年第五届中国独立动画电影论坛的讲座《动画的边界与延伸》现场,艺术家丁世伟的发言非常具有代表性。在谈到动画的“边界”时,他总结道,就他自己的创作工作和观察而言,当代艺术家们面对技术发展时,不满足于被定义化的现状而不停地想要从传统技术技法中跳脱出来,从而进行很多媒介与媒介的交错尝试。于是对很多像他这样的艺术家来说,动画媒介的边界只能越来越模糊。丁世伟在讲座上也梳理了他从传统电影式创作走向影像装置,再趋于利用综合媒介获得某种“沉浸感”的历程。这里他所使用的“媒介”便是很明显的创作材料范型。媒介是向外、开放的,努力让自己和其他媒介共同参与表意,甚至侵入其他媒介的疆域,并在这个过程中模糊原有的所谓“边界”。因此这种带有当代艺术味道的动画,其创作者“大都不愿意被归类为实验动画艺术家”,他们往往“也从事其他类型的创作”,并且认为自己在做的是“跨学科、跨媒介的创作”^[11]。而愿意被称作“动画师”或“动画人”的更是少之又少^[12]。

三、动画作为独立自足的表征系统

当将动画作为创作材料时,它属于一个比动画更大的艺术研究话语场。这时候,艺术家们所做的多数创新式、先锋性的探索,可以被称作“实验艺术”,但不一定当得起“实验动画”的名号,因为对利用多种媒材来进行的实验,以及在一个复杂的装置艺术中完成的

^②这条脉络当然并没有这么单调,还有更多的艺术形式,也在创作材料上有各自的区别,如行为艺术要以艺术家自己的身体作为材料等,但限于篇幅,本文无法一一顾及。

创新,不一定能够直接拓展动画影像自身的美学。譬如像威廉·肯特里奇《拒绝时间》这样的作品,里面有动画,也有实拍,并且是多屏,还有各种装置与可动机械,它形成了综合性的艺术样态,探索并不基于动画。这就是媒体的创作材料范型所面临的巨大限制,在探索个别媒体自身的层面显得过于迂回,不够直接。

而如果希望更方便地挖掘动画影像媒体自身的潜能,研究动画影像的内部,就需要媒体/媒介的表征系统范型,用以考察动画影像这一媒介系统本身。

在表征系统范型之下,不再考虑动画作为材料要放在哪里,用什么设备播放,是否与其他材料相配合并置,影像内与影像外的其他东西如何产生表意上的碰撞或勾连,而是只考虑动画本身的问题^③。表征系统范型之下,动画不再逡巡于自身这个表征系统之外,不再那么看重“边界”的打破,因此其内部彰显出来的东西要丰富得多、直接得多。

作为呈现非记录性运动的动态影像媒介,动画属于动态影像的一个大类,与实拍影像遥相呼应。动画呈现的运动与实拍影像本质不同,它不建立在摄影机的运动记录与还原上,而是完成了某种运动的假想化建构^[1],这是动画表征系统最根本的媒介特性;动画还有自己的修辞方式,独特的造型风格体系,甚至也有独特的表演风格历史与运动规律的呈现风格变迁;除此之外,也有动画独有的视听语言规则、材料表意方法等。这时,动画就是一个自足的表征系统。在这个系统之下,可以更直接地探讨动画影像之内的各种可能性。如果单就材料来说,创作材料范型仅是将动画作为材料(当然,笔者并不怀疑这种材料媒介自身的表意潜能);但表征系统范型可以让人们讨论动画自身内部的各种材料。

动画媒介的表征系统范型,实际上也正是动画美学与动画风格研究的基本预设。然而由于动画美学与动画风格研究目前还没能足够成熟,因此动画媒介的表征系统范型在整个艺术理论界仍处于弱势阶段,而方便纳入艺术史序列的创作材料范型则处于优势地位。

四、新媒体传播平台中的动画

与精英主义的当代艺术状况不同,动画在大众媒体上捕获了越来越多人的目光。在互联网时代,在智能手机普及化的时代,动画与新媒体的关联看上去更加紧密。仅就中国而言,这种关联性体现于动态图形

动画(Motion Graphics)自2010年之后在社会化媒体上如病毒般传播的惊人效果,体现于《大圣归来》(2015年)引发的“自来水效应”,体现于动态聊天表情的大肆流行,体现于《大鱼海棠》(2016年)的各种网络直播发布会……

很明显,这里的“新媒体”跟当代艺术语境下的新媒体艺术之“新媒体”完全不是一回事,是在传播平台范型上使用“媒体”的概念。在这里,传播学成了最主要的审视工具。在传播学视角下谈媒体/媒介,自然会叙述与艺术史研究全然不同的媒体历史:大众媒体从报纸、期刊等纸媒,历经1895年诞生的电影、1920年代诞生的广播(台)、1930年代诞生的电视(台)……如今进入了网络媒体时代。这便是“媒体”在传播平台范型内的历史书写框架。

在商业动画、电影工业场域中,目前的新媒体所指的就是互联网媒体,以及更“新”的手机、平板电脑等移动网络媒体。在中国,由于电视动画的盈利捉襟见肘,所以众多的动画剧集作品纷纷选择互联网作为主要的传播平台,这奠定了新媒体时代下动画产业盈利模式新格局的基础。

在传播平台范型内研究新媒体中的动画,往往会弱化对动画美学特性的研究,因为网络新媒体上的动画剧集、动画短片等,相对于电视、电影的不同之处,基本上无非是播放时长、审查制度严格程度等方面的分别。这可能会导致作品的风格、修辞上略有不同,但其实它们缺乏更加根本的美学差异。正因为如此,受欢迎的电视动画要推出“大电影”,动画电影在院线上映后也会被放在电视平台、网络平台播出,或者视频网站购买电视动画的播放权……这样的例子俯拾即是^[13]。

选择在新媒体平台上投放动画影片,总体的诉求是力图使传播效果最佳化,使经济利益最大化。换句话说,新媒体平台的多数动画作品仍然是趋利的,至少是要亲近大众的。因此,动画网剧、网络动画广告、动态聊天表情……它们都基于新媒体出现,是新媒体下的大众艺术,但媒体范型不同,所以它们在多数场合往往不被看成“新媒体艺术”的组成部分。它们只是被新媒体传播的动画艺术,不免成为跳入网络权力博弈与利益争夺战的一份子。另外,网剧、动画短片这些作品本身也不一定要靠网络新媒体才能存在,作品与平台的依存关系并不强。

亲近大众的网络新媒体动画,与精英主义的当代

^③“并置”这个词在当代艺术圈里的被频繁使用,甚至过度使用,就是印证其外部聚焦性的绝佳例子。

艺术语境动画,由于受众迥异,所以有一个非常显著的特点,就是大众媒体对当代艺术语境下以动画为材料的创作实践并不了解,也缺乏敏感度——至少在国内确实是这样。一次新闻发布会或许是说明这个问题的典型例证。2016年7月,第三届深圳独立动画双年展的新闻发布会在北京798尤伦斯当代艺术中心举行。这届双年展和前两届一样,主要关注的就是当代艺术语境下的动画作品。在媒体现场提问的环节,第一个提问的记者就问:“你们对于‘独立动画’这个概念怎么定义?我们第一次接触这边的双年展,不知道是怎么定义的。因为刚才也有老师提到了咱们国内的像《大鱼海棠》这样的一些动画片。那么咱们要做的动画(展览)是有别于它们的吗?还是说把它们囊括在内,跟它们的关系是怎样的呢?”^[14]在场的几位嘉宾都笑了,纷纷说每届都会有媒体问这个问题。这说明很多媒体,即使是专业的艺术媒体,都对动画了解确实太少,他们能够接触到的,就是《大圣归来》和《大鱼海棠》这样的在公众视野内曝光最多、动用了最多公共传播平台资源的动画。而当代艺术语境下的动画作品,虽然和新媒体艺术勾连,本应更接近专业艺术媒体应该接触到的范围,但是由于跟大众较为疏远,关注当代语境动画的人太少,所以媒体平台对展览中会涉及到的作品形态过于陌生。

五、三种媒介范型下新媒体艺术实践的微妙联系

表面上看,似乎三种范型,尤其是当代艺术场域中,视“新媒体”为一种新表意材料的范型跟大众传播中把移动互联网称为“新媒体”的范型已经相差太遥远了。然而其实两者并非全然割裂的关系。

作为新媒体艺术的起点,录像艺术最初的尝试,其实也正是对电视业崛起的回应和反思,其出现建立在针对电影、电视文化的批判的基础上^[15-16],兴起的直接根源之一就是反商业电视和公共话语霸权^[9]。批判的态度正是当代艺术非常典型的姿态。这让新媒体艺术从一开始就与时代下的大众传播平台有所关联,前者审视着后者,但又相互独立,保持着一种平行发展的距离。

两者也有很多平行发展距离被打消或缩短的历史时刻。不少大名鼎鼎的艺术家,如安迪·沃霍尔和让·吕克·戈达尔等,都是一面进行先锋性的影像创作实践,一面积极介入大众媒体。戈达尔的作品,在美术馆、电影院和电视台都会放映,其创作能同时被精英和大众媒体所接受。沃霍尔在20世纪60年代末那个传

说般的预言,“在未来,每个人都能做十五分钟的世界明星”,与如今的网络时代生活如出一辙;他在1985年更是在MTV电视台开设了自己亲自主持的电视脱口秀节目《十五分钟》。沃霍尔的例子极好地说明了,要想批判和反思电视流行文化,并不一定非要拒斥它、远离它,深度卷入其中可能是达到目标的另一种方式。

在中国动画发展的过程中,2001年—2004年左右的“闪客时代”可以被视作一个大众网络平台与精英艺术的特殊连接点。这一时期是在网络媒体勃兴之时,独立动画人非常集中且有力的发声阶段。这个时期出现的作品,借由互联网便利的大众传播特性和Flash动画本身轻巧的文件体积,而获得了广泛关注,堪称中国动画创作实践在互联网上的第一个黄金时代。这群“闪客”当中,后来当然多数人走向了比较商业化的道路,如王云飞等人,但也确实有一部分人走向了当代艺术之路,如卜桦等人。这种以网络新媒体为基点迈向商业与非商业的双重可能性,是跟闪客时代的创作者们坚持独立思考,按照自己风格自由发挥的精神分不开的。

以上的事例都印证着媒介的创作材料范型与传播平台范型之间存在的种种关联。除了这些十几年甚至几十年前发生的例证之外,另一个更近的例子就发生在这两年。还要再次强调,新媒体的所指绝非一成不变,而是始终随着科学技术的发展处于变化之中。

从2015年开始,虚拟现实(以下简称VR)概念大红大紫,这和大众媒体的大肆宣传(可能是过度宣传)脱不开干系。无论如何,VR已经成为了人们茶余饭后的热议话题。淘宝“BUY+”购物的产品演示视频曾在网络上掀起一阵火爆热潮,更是让人对VR设备抱有新的幻想:这些VR硬件设备或许能成为继智能手机等移动新媒体平台之后的一类全新的信息传播平台,走入千家万户,成为日后的“新‘新媒体’”。同时,当代艺术领域对VR的接受程度也非常之快。在2016年四月,MoMA(现代艺术博物馆,纽约)举办了名为Slithering Screen的展览,总结圣丹斯电影节在过去十年中脱颖而出的技术创新项目,其中就包括了一些VR作品。这也是MoMA场馆内第一次实际展出基于虚拟现实技术的作品。此外,由于国内的大众媒体已经用滥了VR这个概念,所以硬件厂商纷纷进入VR行业,进行头戴设备的生产;但随之而来的便是内容产品质量严重不足的问题,这又吸引着学者、导演们不断思考虚拟现实影片的美学特征。可以看到,基于虚拟现实的动态影像媒介正在成为“新媒体”,而且三种媒体范

型下的虚拟现实都在发展之中。

六、结语

本文提出并比较了表征系统、创作材料与传播平台这三种言说“媒体”的基本范型。就动画而言,大体上来说,三种范型下的媒体概念在学术上分别对应着动画美学/动画风格研究、艺术史研究和传播学研究这三种全然不同的视野;与之相符的创作实践也是从“高冷”的精英化艺术到“接地气”的互联网视频,跨度非常大。然而三种范型却又微妙地关联在一起,共同形成了人们对新媒体的整体认识。

参考文献

- [1] 段运冬. 视觉文化的“创世纪”——新媒体艺术及其对影像文化的促动[J]. 美术研究, 2004(4): 108-112.
DUAN Yundong. The Creation of Visual Culture: New Media Art and Its Promotion to Image Culture[J]. Art Research, 2004(4): 108-112.
- [2] 段雪. 新媒体艺术的谱系建构研究[D]. 齐齐哈尔: 齐齐哈尔大学, 2012.
DUAN Xue. Pedigree Construction of New Media Art [D]. Qiqihar: Qiqihar University, 2012.
- [3] 陈力丹, 闫伊默. 传播学纲要[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2007.
CHEN Lidian, YAN Yimo. Communication Program[M]. Beijing: Renmin University of China Press, 2007.
- [4] 熊澄宇. 新媒体百科全书[M]. 北京: 清华大学出版社, 2007.
XIONG Chengyu. Encyclopedia of New Media[M]. Beijing: Tsinghua University Press, 2007.
- [5] 朱其. 中国新媒体艺术的兴起和演变[D]. 北京: 中国艺术研究院, 2006.
ZHU Qi. The Rise and Evolution of New Media Art in China[D]. Beijing: China Academy of Arts, 2006.
- [6] 张朝晖. 什么是新媒介艺术? [J]. 美术观察, 2001(10): 66-68.
ZHANG Chaohui. What is New Media Art? [J]. Art Observation, 2001(10): 66-68.
- [7] 张一品. 作者动画——中国当代动画的艺术实验[D]. 北京: 中国美术学院, 2006.
ZHANG Yipin. Author Animation: An Artistic Experiment of Chinese Contemporary Animation[D]. Beijing: China Academy of Fine Arts, 2006.
- [8] 董冰峰. 鬼魂西行: 关于第二届深圳独立动画双年展主题展的四则笔记.[M]. 海德堡: 德国古桥出版社, 2014.
DONG Bingfeng. Ghosts Traveling West: Four Notes on the Theme Exhibition of the Second Shenzhen Independent Animation Biennale[M]. Heidelberg: Guqiao Press, 2014.
- [9] 动画学术趴. 动画的当代艺术语境与元影像: 第二届深圳独立动画双年展专稿[EB/OL]. (2016-08-14) [2020-01-30]. https://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzA3NTU0ODIxMw==&mid=202135091&idx=1&sn=3ee67bff00f2d8dd3fdb21b9c49fe660#rd.
Anim-babblers. Animation in the Context of Contemporary Art and Yuan Images: The Second Shenzhen Biennale Independent Animation Features[EB/OL]. (2016-08-14)[2020-01-30]. https://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzA3NTU0ODIxMw==&mid=202135091&idx=1&sn=3ee67bff00f2d8dd3fdb21b9c49fe660#rd.
- [10] 迈克尔·拉什. 新媒体艺术[M]. 上海: 上海人民美术出版社, 2015.
RUSH M. New Media Art[M]. Shanghai: Shanghai People's Fine Arts Publishing House, 2015.
- [11] 段君. 2000-2010年中国实验动画电影的发展. 心灵世界: 作为虚拟艺术工程[M]. 北京: 中国青年出版社, 2012.
DUAN Jun. The Development of Experimental Animation Films in China from 2000 to 2010. Inner World: As a Virtual Art Project[M]. Beijing: China Youth Press, 2012.
- [12] GRIFFIN G. Concrete Animation[J]. Animation: An Interdisciplinary Journal, 2007(3).
- [13] 刘书亮. 重新理解动画——动画概论[M]. 北京: 电子工业出版社, 2016.
LIU Shuliang. Re-understanding Animation: Introduction to Animation[M]. Beijing: Electronic Industry Press, 2016.
- [14] 动画学术趴. 超级鬼才动画导演大卫·奥莱利, 今年底将首次来到中国! [EB/OL]. (2016-08-14) [2020-01-30]. https://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzA3NTU0ODIxMw==&mid=2649913239&idx=1&sn=4763c328ef06971c8f9c60b94c806e21#rd.
Anim-babblers. Super Geeky Animation Director David O'Reilly will Come to China for the First Time at the End of This Year![EB/OL]. (2016-08-14) [2020-01-30]. https://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzA3NTU0ODIxMw==&mid=2649913239&idx=1&sn=4763c328ef06971c8f9c60b94c806e21#rd.
- [15] 王璜生, 王春辰. 时间测试: 国际录像艺术研究展[J]. 美术文献, 2016(5): 10-15.
WANG Huangsheng, WANG Chunchen. Time Test: International Video Art Research Exhibition[J]. Art Literature, 2016(5): 10-15.
- [16] 殷俊, 李越越, 施安国. 大友克洋动画作品中的“蒸汽朋克”情结[J]. 工业工程设计, 2019, 1(1): 89-92.
YIN Jun, LI Yueyue, SHI Anguo. "Steampunk" Complex in Oyu Keyang's Animation Works[J]. Industrial & Engineering Design, 2019, 1(1): 89-92.