

## 图像时代下视觉图像的生态化设计道路

付莎莎, 潘红莲

(绵阳师范学院, 绵阳 621000)

**摘要:** **目的** 研究如何通过设计来实现视觉图像的生态化发展。**方法** 借助当代图像学的研究成果, 结合相关技术和学科, 阐述了大众视觉图像的快速发展。**结论** 在多学科推动下, 大众图像成为视觉图像的主流并呈现出过度泛滥的趋势, 从而倡导对视觉图像的生态化净化和梳理, 以及构建当代多元化的视觉图像体系。提出了有关视觉图像生态化设计发展的相关建议, 包括梳理视觉图像, 并从时代精神、信息技术、社会文化等几个方面实现视觉图像的设计创造。

**关键词:** 视觉图像; 大众图像; 普通图像; 资料图像; 设计图像

**中图分类号:** TB472 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2014)22-0098-04

## Ecological Design Development of Visual Image in Image Era

FU Sha-sha, PAN Hong-lian

(Mianyang Normal University, Mianyang 621000, China)

**ABSTRACT: Objective** Study how to realize the ecological development of visual images through design. **Methods** It elaborated the rapid development of the public image with the help of research results of contemporary image study in image era, combined with the development of the related technology and discipline. **Conclusion** The public image has become mainstream of the visual image and been excessive trend by the influence of so many disciplines, thus advocated the purification and comb of visual image, and proposed the building of contemporary diversified system of visual image. It put forward the related suggestions and comments of the ecological development of visual images, including combing the type of visual image, as well as realizing design creation of the visual image through the spirit of the age, information technology, widespread social culture and so forth.

**KEY WORDS:** visual image; public image; ordinary image; data image; design image

上世纪中叶,海德格尔就曾说过:“进入世界图景时代后,世界对于大多数人来说已经变成一系列图景<sup>[1]</sup>。”图像时代的来临,加之互联网、多媒体、移动通讯等数字技术的冲击,人们传统的认知方式已经改变,取而代之的是被图像包围的世界。当今世界的交流模式

已从以“语言”为中心转向以“图像”为中心<sup>[2]</sup>,视觉图像已经成为人们沟通和交流的形象语言和物化手段,它的发展如火如荼,特别是大众图像正以超乎人们想象的速度和强度充斥着人们的世界。但随之而来的大量的恶搞、垃圾、仿制、盗版图像等低劣图像也开始

收稿日期: 2014-06-07

基金项目: 绵阳市社科联科研基金资助(MYS2014YB09); 四川省教育厅资助科研项目(12SB049); 绵阳师范学院科研基金资助(2012C01); 四川省教育厅人文社会科学重点研究基地四川动漫研究中心课题资助(2211110010)

作者简介: 付莎莎(1982—),女,重庆人,硕士,绵阳师范学院讲师,主要研究方向为设计艺术学、视觉传达设计。

污染着受众的视线,图像世界需要生态化。

## 1 大众图像过度泛滥

著名图像学者威廉·米歇尔在《恐怖的克隆·图像战争》中强调“所谓的图像转向是指图像研究超越了美术研究的疆界,而进入了摄影、电视等新的大众传播领域<sup>[3]</sup>”,也就是说,视觉图像向社会层面过渡的大众化过程,加上传播学、市场学、运筹学、管理学、经济学等学科的推动,特别是“注意力经济”、“形象经济”概念的提出,使得大众图像被抬到了一个前所未有的高度,它开始被疯狂地编辑、复制、传播。大众图像已经俨然成为了图像时代的主流语言。

大众图像作为一种认知门槛较低,但认知度和接受度都极高的视觉图像,是一个国家或区域范围内“集体无意识”的结果,其传播和发展的速度惊人。然而,当代高新技术的发展给了一些低劣图像可乘之机,导致当今视觉图像世界混乱不堪。各种垃圾图像信息和低俗、媚俗图像充斥着人们的眼球,人们开始呼吁人类视觉世界的梳理和净化。

大众图像反映和折射的正是其背后承载的文化,但这并不意味着设计图像要过度迎合大众视觉的需要。作为一个高度发达的社会,不可能只有一种文化——大众文化,而是需要具有多种文化层次和多种视觉图像,特别是随着社会的进步和文化的多元化发展,大众图像更不能取代所有图像。社会越发展,视觉文化越盛行,就越需要构建一个多元化、多层次的视觉图像体系。这个视觉图像体系以大众图像的公众交流为基础,各层次视觉图像均衡发展,鼓励全方位的视觉文化和图像,并以此确保当代视觉图像世界的健康发展。社会的发展不只需要物质事业,更需要文明事业的发展。作为文化事业的组成部分,视觉图像的发展离不开社会文化这个大背景,更离不开设计文化产业的推动,视觉图像需要设计来梳理。

## 2 视觉图像的生态化梳理和发展

要梳理好视觉图像,就必须明白视觉图像之间的不同。从专业性和时效性角度来看,视觉图像可以分为普通图像、资料图像以及设计图像。

1) 普通图像主要是指当代未经专业创作的,并被

广泛用于各种日常交流的图像,包括表情、姿势、符号,甚至是网络论坛中的各类网络表情、动画等图像。普通图像可以是公众自娱自乐的交流和传播的手段,它可以不是专业的设计图像,因此它不是商品,可自由而随意的使用,不需承载其他的功能意义,还能不断被复制、转载。普通图像是大众图像的主要来源。

2) 资料图像是指历史上流传和继承下来的各种专业和非专业的传统图像和民间图像。这类图像涉及宫廷、民间、宗教等各个领域,包括器物、文字、绘画、音乐、舞蹈、戏剧等众多方面的图像。资料图像是前人的成果,是历史的结果,为设计图像提供了丰富的资料和创作经验,对于设计图像而言,有着广泛的参考价值和方法论意义。资料图像时常成为被恶搞的大众图像。

3) 设计图像主要是指当代由专业人员创作出来的针对特定群体或特定领域的各种图像,艺术创作图像、商业创作图像是设计图像的主流。它还包括依据各学科所需而创作的专业图像(如生理解剖图)等内容。设计图像常常借鉴普通图像和资料图像的物质层次内容,但其精神层次是不断创新的,即设计图像存在一个内在的创作力。

在这3种图像中,只有设计图像是专业设计的结果,是一种付费的经济行为,是解决时代功能问题、展现时代精神的图像。只有经过设计的视觉图像才能帮助人们摆脱大众图像粗制滥造的局面,让其得到净化,实现由普通图像、资料图像向设计图像的过渡。

## 3 设计优秀的视觉图像拉动生态化

要想避免大众图像的过度发展,并构建完善的视觉图像体系,就必须通过专业设计创作来实现,设计图像的作用不言而喻。只有通过设计构建好层次丰富的设计图像,才能防止大众图像“独领风骚”的局面出现。由此,创作好设计图像是确保视觉图像事业和文化传播事业健康发展的关键。

### 3.1 将普通图像和资料图像纳入设计图像

社会越发达,对精神层面的需求就越大,对丰富多彩的设计图像的需求也就越大。在设计创作中,应该重视普通图像和资料图像,并将它们作为设计图像创作的先期资料,纳入人类文明创造的广泛领域中,

实现普通图像的净化和资料图像的重塑,让它们层次更为丰富,更具有社会审美意义。人们通过设计创作出丰富的设计图像,才能实现多元视觉图像体系的构建,起到丰富社会文化事业的作用。

脸谱魔方设计见图1,在对传统京剧脸谱资料进行收集时,将京剧各主要角色用符号化的方式重新设计于现代魔方玩具中,让人们在玩乐的过程中实现寓教于乐,从而让普通图像、资料图像创意化地实现向设计图像的过渡。



图1 脸谱魔方设计

Fig.1 Rubik's cube design

### 3.2 将时代精神融入民族文化

法国著名艺术评论家丹纳在《艺术哲学》中提到“必须了解艺术家所属的时代精神与社会风俗习惯<sup>[4]</sup>”的观点,可见时代精神在人类创造行为中的重要性。当代视觉图像作为人类社会的高级创造行为,彰显的正是时代精神和民族精神的结合。视觉图像的发展打破了传统民族社会文化背景的限制,向着跨地域、跨文化的全球泛文化的广泛领域中走去。2008年的北京奥运会所倡导的“绿色、科技、人文”思想无疑是现代奥林匹克精神与中国传统体育精神的完美契合,无论是这次奥运会,还是后来的上海世博会以及西安的园博会,都无疑设计创作出了大量的视觉图像。因而,跨地域、跨文化的全球泛文化并非是民族特色的丧失,反而是以一种更高姿态的文化自信和文化自觉向世界表达着自己的宣言。这种宣言不是封闭的孤芳自赏,更不是全盘的西化输出,而是在全球一体化、普适性的基础上发挥自身文化特色的结果,是一种主动适合时代变迁和全球发展的文化自律,是民族文化自身的完善和超越,是民族文化在全球文化背景中的新生。因此,在大艺术、大设计以及相关学科的影响

下,通过设计创作全新的视觉图像可以展现出人类视觉文明所创造的魅力。

### 3.3 用高新技术来促进视觉图像的设计重生

受到信息技术迅猛发展的影响,视觉图像无论是数量还是传播量、点击率都在不断攀升,同时,视觉图像也开始超越普通大众交流工具的范畴,向着更加丰富、更加专业的领域延展。因此,它既是大众交流工具,也是各层次、各专业领域的交流工具,更是让资料图像成为设计图像的重要途径和方法,3D版的《清明上河图》见图2,是资料图像在信息技术影响下获得新时期图像重生的极佳例证。创作团队先是把原绘画中的人物通过技术手段全部拍摄下来,然后经过设计、建模、渲染,再经一系列后期制作,实现了从静态到动态、从二维到多维的转变,呈现出一组动态化、立体化、虚拟化的全新视觉图像。信息技术催生了新的创作观念、思维和手段,向人们展示了经过设计创作出的民族传统图像在新时代焕发的无限生命力。这种重生可以是物质的,更可以是虚拟化的、非物质的,正如鲍德里亚所说:“仿佛不再是对某个领域、某种指涉对象或某种实体的模拟,它无需原物或实体,而是通过模型来生产真实——一种超真实<sup>[5]</sup>”。

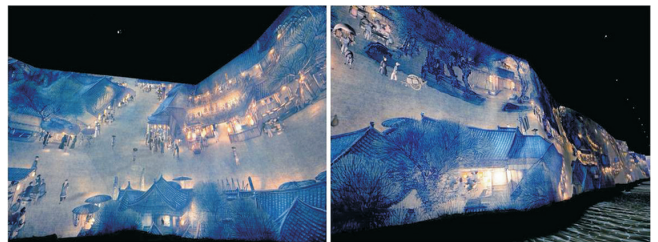


图2 3D版《清明上河图》

Fig.2 3D version of "Riverside Scene at Qingming Festival"

当前,成熟的虚拟化技术正在对人们的生活产生巨大影响<sup>[6]</sup>,人的视觉想象力和空间探索范围得到极大扩展<sup>[7]</sup>,使得视觉图像已经突破了实体和物质的范畴,走向虚拟化、数字化的视觉图像给了人类一种前所未有的全新体验。这种体验打破了单感观、单渠道、单层次的传统视觉图像表达方式,向着多感观、多层面、多角度的立体图像表达方式转变。在高科技和情感、物质和非物质的结合下,人类将不断设计创造出新图像,实现以视觉为基础的多感观体验,呈现出

包罗万象的视觉图像世界。

### 3.4 更广泛的社会文化再创视觉图像设计

图像学专家欧文·潘诺夫斯基在《图像学研究》中提到了现代图像学的概念及其层次:前图像志描述、图像志分析、图像学阐释。前两个层次侧重于图像本身的描述和解释,而第三个层次则开启了将当代图像学纳入更广泛的社会文化领域进行研究的先河。后来,贡布里希、威廉·米歇尔等学者也都试图从综合社会文化的角度去研究当代视觉图像及其文化涵义,由此引发了将图像学的研究从艺术研究向社会文化研究的转变,比如贡布里希就主张把图像学与形式分析、社会学、心理学以及精神分析等其他艺术史研究方法结合起来,对作品进行考察<sup>[8]</sup>。因此,现今图像学的研究促进了视觉图像与社会文化科学的结合发展。

Q版《红楼梦》人物插画形象设计见图3,设计者受现代图像学研究启发,将人们脑海中各种红楼梦图像放到现代文学、社会学、心理学、设计学、计算机图形学等广泛的学科背景中,从而将传统人物图像融入到当代社会文娱生活中,通过视觉图像再创的方式赋予了传统文学新的生命力,实现了“延其意,传其神”<sup>[9]</sup>,从而促进文化产业的发展,创作出传统与现代并举的经典作品<sup>[10]</sup>。



图3 《红楼梦》人物插画形象设计

Fig.3 Illustration design of "Dream of Red Mansions"

## 4 结语

在图像时代,视觉图像应被纳入更加广阔的人类文化学的研究范畴,并且从自然学科、人文学科等多学科相结合的领域思考视觉图像所承载的文化意义和意识形态,而非只停留于其表面的视觉信息。在多学科

影响下的视觉图像带来的不仅是全新的感观体验,更是对人类文化领域的设计化创造和发展。

### 参考文献:

- [1] 孙晓燕.解读“图像时代”[J].编辑学刊,2004(3):36.  
SUN Xiao-yan.Interpretation of "The Image Time"[J].Editors Journal,2004(3):36.
- [2] 金霞.读图时代的视觉文化转向[J].湖北民族学院学报,2009(3):93.  
JIN Xia.Change of Visual Culture in Reading Era[J].Hubei Institute for Nationalities,2009(3):93.
- [3] 段炼.从《恐怖的克隆·图像战争》看当代图像学与视觉文化研究[J].艺术评论,2008(8):32.  
DUAN Lian.Research on Contemporary Image and Visual Culture from the Terrorist Clone War, Image War[J].Art Comments,2008(8):32.
- [4] 丹纳.艺术哲学[M].北京:当代世界出版社,2009.  
DANA.Art Philosophy[M].Beijing: The Contemporary World Press,2009.
- [5] 孔安明.物象征仿真——鲍德里亚哲学思想研究[M].安徽:安徽人民出版社,2010.  
KONG An-ming.Symbolic Simulation, Baudrillard Philosophy Research[M].Anhui: Anhui People's Publishing House,2010.
- [6] 高筠.基于虚拟人技术的医疗美容产品设计探讨[J].包装工程,2010,31(6):29.  
GAO Jun.Cosmetic Product Design Based on Virtual Human Technology[J].Packaging Engineering,2010,31(6):29.
- [7] 王璐,杨俊菲.网络时代视觉文化形式探析[J].新闻世界,2004(9):154.  
WANG Lu, YANG Jun-fei.Analysis of Visual Culture Form in Network Era[J].News of the World,2004(9):154.
- [8] 盛楠.浅析数字化时代的图像学[J].广西轻工业,2010(8):132.  
SHENG Nan.Study on the Iconography in Digital Age[J].Guangxi Light Industry,2010(8):132.
- [9] 钟玲.传统图案的运用形式与现代产品功能的表达[J].包装工程,2010,31(16):37.  
ZHONG Ling.The Use of Traditional Pattern and Expression of Modern Product Function[J].Packaging Engineering,2010,31(16):37.
- [10] 范振坤.杨家埠民俗艺术在包装设计中的应用[J].包装工程,2012,33(4):5.  
FAN Zhen-kun.Application of the Folk Art in the Packaging Design[J].Packaging Engineering,2012,33(4):5.