

数字图像叙事设计模式研究

沈冠东^{1,2}

(1. 中国科学技术大学, 合肥 230026; 2. 盐城师范学院, 盐城 224051)

摘要: 目的 从设计方法论的视角研究数字图像叙事设计的模式。**方法** 运用经验逻辑、案例分析与归纳法对数字图像叙事设计的基本模式进行分类与阐述。**结论** 作为一种数字化的视觉媒介,数字图像在改变叙事设计方式的同时,也使得人与物的关系发生了深刻变化,叙事设计成为一个真正的、由人的感官直接适时体验的事件场所。

关键词: 数字图像; 叙事设计; 设计模式

中图分类号: J511 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2016)04-0041-05

Digital Image Narrative Design Pattern

SHEN Guan-dong^{1,2}

(1. China University of Science and Technology, Hefei 230026, China; 2. Yancheng Teachers University, Yancheng 224051, China)

ABSTRACT: It aims to study the digital image narrative pattern from the angle of design methodology. Using empirical logic, case analysis and induction, the basic model of digital image narrative design is expounded. As a kind of digital visual media, digital image at the same time, it changes the way of narrative design and also makes the profound changes taken place in the relationship between human and object, the narrative design into a real, timely experience directly by the person senses event venues.

KEY WORDS: digital image; narrative design; design patterns

图像不仅是表情达意的工具,也是传统的叙事媒介。叙事是当下设计界关注的重要命题之一。图像作为视觉文本,一方面叙述、摹写着人类存在的轨迹,同时也规划、构建着人们的认知与表达,因此图像既是叙事的方式与媒介,又是视觉设计与表达的形式。数字图像是图像谱系中的新成员,它是图像技术与媒介技术共同发展所催生的视觉呈现方式。数字图像的叙事与设计有其特定的语法结构和经验逻辑。

1 数字图像的概念、特征

在计算机技术与应用领域,数字图像是指一个被采样和量化后的二位函数,采用等距离矩形网格采

样,对幅度进行等间隔量化,即一副数字图像是被量化的采样数值的二维矩阵^[1],又称数码图像或数位图像。数字图像可以由不同输入设备与视觉技术生成。

在人文学科中关于数字图像似乎并没有形成较为严格的界定,更多指图像的类型划分与图像的介质形式。有研究者从传播学视角将图像划分为手绘图像、摄影图像、数字图像以及网络图像4个层次^[2],认为数字图像是视觉艺术传播的第二次跨越。如果将图像进行二元划分,即图像包括数字图像与非数字图像,凡以数字化存在的图像皆为数字图像。非数字图像包括手绘图像、印刷图像等。数字图像依存于数字显示媒体,有若干类型格式,经过技术处理和借助图像输出设备可以转化为印刷图像。反之,传统图像经

收稿日期: 2015-11-13

基金项目: 江苏高校哲学社会科学研究基金资助项目(2014SJB716);盐城师范学院人文社科项目(14YCKW004)

作者简介: 沈冠东(1974—),男,江苏人,中国科学技术大学博士生,盐城师范学院副教授,主要从事视觉传达设计与数字媒体艺术方面的研究。

由数码记录机器可以存储为数字化图像,但就图像本体生成而言,两者存在着质的区别。

数字图像的最基本特征是非物质性,即图像始终是以数字化的方式呈现,它必须借助于数字显示媒介。数字图像的非物质性还表现在图像生成的维度。就广义图像而言,图像反映客观存在(包括物质存在与人的观念存在),数字图像是某个客观存在的数字表示,它是人们对一个二维矩阵施加系列操作的结果。数字图像没有体积、没有重量却又无处不在,是一种典型的“比特化”存在。

数字图像作为设计表现的媒介,是随着计算机技术在设计领域的广泛运用而逐步发展的。数字图像与一般意义上的计算机图形、图像有着较明显的区分。一般计算机图形、图像是科技与媒体技术的直接产物。设计艺术领域的数字图像不仅是计算机、数码技术发展的结果,更是设计师艺术创造的结果,它是一个基于数字技术与视觉经验的专用名词。信息技术催生了新的创作手段,向人们展示了经过设计创作的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^[3]。

2 叙事设计

叙事是人们将各种经验组织成有现实意义的事件的基本方式。法国哲学家罗兰·巴特认为任何材料都适宜叙事。20世纪60年代,随着叙事学研究的兴起,叙事在设计领域逐渐成为研究热点,但就叙事设计或设计叙事而言,还没有形成系统的设计理论体系。

从叙事文本的维度去认识设计,叙事设计可以理解为一个关于产品的视觉事件,包括产品的历史、文化创意、设计和消费,不过设计叙事所描述的并不是一个客观发生的真事件,而是一个经过精心策划并富有创意的虚拟性事件^[4]。设计的对象与结果转变为“事件”,从而获得相应的生活经验与情感经验。设计是一种文本的书写,设计的若干内容是文本的材料。

从设计方法的角度出发,有研究者将叙事设计定义为将设计的对象、目的、限制等诸多因素,以叙事的方式重新整合,包括重新规定因素间的联系和位置,从而产生设计作品的一种设计方法^[5]。通常认为,设计是一个解题的过程,无论是产品功能的实现,还是视觉信息的传递。叙事作为解题的路径,一方面诉诸于设计对象的物质性,另一方面也诉诸于设计师与消费者的精神性需求。作为一种新的设计方法,叙事设计凸显了问题意识,事件(设计)本身就是求解的叙述过程。

无论从文本角度还是从方法角度去界定叙事设计,“说故事”始终是叙事设计的主线索。相比一般设计的功能与效果展示,叙事设计更擅长于用作品的语意去沟通和交流,注重设计语言的文本与文脉。叙事设计不只追求形式美感,也追求造型的意义。平面设计作品见图1(图片摘自Creativebloq网),作品名为“平面设计VS现实主义”,左侧的人物造型采用了扁平化的手法,右侧则采用了明暗造型手法,两者之间的表现方式构成对比的语素,通过设计元素讲述两者之间的异同,与作品的题目相呼应。



图1 平面设计作品

Fig.1 The plane design works

3 数字图像叙事设计模式

模式是指从生产经验和生活经验中,经过抽象和升华提炼出来的核心知识体系。模式就是解决某一类问题的方法论。在艺术设计出现的100多年里,主流的艺术设计模式主要有3种:模仿性设计、表现性设计和经验性设计。这些模式不仅与当时的艺术设计风格息息相关,而且在艺术设计的发展过程中都发挥着各自的作用^[6]。数字图像叙事设计模式是叙事设计与图像叙事两者之间的交接地域,具体有以下一些设计模式。

3.1 非物质模式

非物质主义是20世纪90年代兴起的设计理论命题。非物质设计是相对于物质设计而言的。数字图像作为设计媒介天然地切合了非物质设计的技术要求,但数字图像叙事设计的非物质模式有其自身的特点。

首先,数字图像叙事设计作为一种设计模式体现在非物质的消费叙事环节。物质设计始终围绕着产品的功能性,产品功能的实现是设计的终极目标。数字图像叙事设计的非物质模式是通过数字图像构建产品的“物质”功能,通过对产品的多方位叙述使消费者最终完成消费体验。其次,数字图像的非物质存在决定了设计语言的非物质性。在一般设计实践中,设计师往往通过印刷效果图、模型制作等物质材料表达

设计思想,数字图像以数字化语言替代了物质材料,将设计师的设计观念、设计效果全方位地进行视觉呈现。数字图像叙事设计的非物质模式见图2(图片摘自火星网),就是环境设计中两个分镜头的截图。最后,从叙事设计的本质上来说,故事本身就是对设计对象的构想,是一种“伪事件”,是设计产品在没有完成实体化之前的叙述,故事具有不确定性。每一个视觉文本都是其他文本的镜子,都是对其他文本的吸收与转化,它们相互参照,彼此牵连,形成一个潜力无限的开放网络^[7]。



图2 数字图像叙事设计的非物质模式

Fig.2 Non-material mode of digital image narrative design

数字图像叙事设计的非物质模式表面上是设计语言的数字化,但核心是叙事活动的非物质过程,包括叙事文本、叙事方式和叙事消费等环节,这点与非物质设计还是有所区分的。

3.2 视觉语素设计模式

数字图像的造型元素包括形象、色彩、空间等构形元素,通过视觉元素之间的组合设计与局部造型设计,进一步形成视觉语素的整体设计。视觉语素设计始终围绕着一一定的主题、子题与题素讲述设计的故事。构建符号、利用符号语言来传递信息,是数字图形设计的主要任务,这种方法实际上是人类最普遍的信息传递方式^[8]。

视觉语素设计模式始终围绕着图像塑造与故事表达而展开。第一,数字图像的形象、色彩、空间等造型元素设计需要切合叙事的基本要求,而不仅仅是视觉模拟。以产品设计为例,产品的功能、审美的表达,必须依托形象塑造、色彩搭配以及空间营造等要素,同时这些视觉语素能够把叙事作为设计的基本语法,使符号与造型的语意和产品叙事策略相结合。运用叙事学理论的前提,就是视觉语素必须是“叙事性”话语。第二,视觉语素设计模式通过构建各种造型符号,达成目的性的吸引力。叙事设计通过设计作品说故事,故事中的“角色”特点很大程度上决定了叙事的开展。视觉语素设计模式强化了故事中的“角色”特

征,尽可能地抓住观众的视觉兴奋点。通过叙述故事来感染、说服消费者,使之成为该设计产品的欣赏者与使用者^[9]。数字图像由于其技术优势更擅长于这些视觉语素的塑造,因此可以赋予造型语素丰富的角色与表情,使叙事更加充实、饱满。第三,视觉语素设计模式注重造型元素与局部造型设计,但其目的是通过视觉语素完成叙事过程。一般的设计也强调造型设计,但它从属于模拟性设计或表现性设计。数字图像的视觉语素不仅仅是模拟与表现,更重要的是阐释。

3.3 情景虚拟模式

数字化的图像表达有两个特色功能,即虚拟现实功能与增强现实功能。虚拟现实是人们利用计算机对复杂数据进行可视化操作的一种全新的方式。目前,人们依据一定的技术手段完全可以使数字图像“真实”化。增强现实技术的出现及其在多领域的应用,为信息的传递和呈现方式带来了新的可能,它把一切信息通过计算机技术的现实化与视觉化,让虚拟与现实互补、叠加^[10]。无论是虚拟现实还是增强现实,都可以实现对特定情景虚拟的作用,数字图像是实现这种作用的主要媒介。

情景虚拟模式指通过数字图像的叙事与设计,完成对情景的虚拟与再现。情景是指具有一定情感或审美特质的情形、情况或环境。在叙事设计中,情景主要指环境与商品信息传达的视觉背景。在环境叙事设计中,设计师为了描述特定场景的设计氛围,借助虚拟现实技术或增强现实技术,并通过数字图像来展现设计意图。一般环境设计也存在场景的模拟与再现,但情景虚拟模式着重于人与环境的共生,不只是将环境作为被设计的对象而孤立存在。数字图像虚拟了人们理想中的栖居地,实践了为环境叙事的设计理念。正如马克·第尼亚所指出的,叙事设计它要求设计师能够创造出“种种能引起诗意反应的物品”。境叙事设计中的情景虚拟见图3(图片摘自我图网),采用数字图像的虚拟现实与增强现实功能,叙述了人与环境相融合的故事。



图3 境叙事设计中的情景虚拟

Fig.3 A virtual environment in the design of narrative sight

3.4 剧情演绎模式

叙事设计是通过设计作品讲故事,故事通常有情节的展现。数字图像通过场景设计来实现剧情的演绎。数字图像的剧情演绎模式可分为单一场景叙述和纲要式叙述,前者着力表现“最富于孕育性的顷刻”,而后者特点在于时间的“并置”。

在叙事设计实践中,单一场景的剧情演绎突出展现设计对象的关键形象与核心功能,是功能、审美与消费的综合体现,是叙事高潮的瞬间捕获。如在环境设计中为了充分展现空间设计的魅力,选择恰当的视角与镜头将空间的主要功能区域凸显出来。在商品广告中“最富于孕育性的顷刻”总是与消费相联系,通过商品消费体验烘托商品品质。

纲要式叙述是指将剧情(场景)的若干节点并置展现。在叙事设计活动中为了充分说明设计对象,选取设计作品的数个环节将其合理布局在一个图像中,人们通过视线浏览和阅读设计作品。单一场景式剧情演绎与纲要式剧情演绎见图4(图片摘自昵图网),图4a是单一场景式剧情演绎,图4b则是纲要式剧情演绎。单一场景侧重于设计对象的视觉兴奋点,纲要式侧重于设计作品剧情演绎的完整性。无论是单一场景叙述,还是纲要式叙述,数字图像都是故事表达的视觉载体,承载着剧情演绎的媒介功能。设计师运用数字图像表现了设计作品,设计作品演绎了关于消费的故事,同时通过剧情演绎,描述产品的身份、历史、环境、文化等要素,实现产品消费之前的经验展示。



图4 单一场景式剧情演绎与纲要式剧情演绎

Fig.4 A single scene deduction and outline deductive

4 数字图像叙事设计模式的实施

笔者就数字图像叙事设计的可能模式进行了分类。尽管有若干叙事设计模式的存在,但是目前只是一种隐性显现,甚至是被解读出来的,欲使其上升为设计方法论层面,必须在设计实践过程中有其具体的实现途径。

首先,要明确设计对象、主题,是否适宜或在何种

程度上采用图像化的叙事设计模式。数字图像叙事设计模式是将设计对象的表现方式转换为图像的故事,这就要求设计的对象或主题具有“故事”的可能,在这个过程中设计对象被演绎为故事的主要角色,去叙述关于产品、视觉信息、环境、空间等主题的“情节”,只有当“情节”有了一定丰富性才能引起阅读者的阅读兴趣,叙事设计的实践价值才得以体现。叙事设计运用各种视觉语素积极参与“故事”与“情节”的构建。在此,数字图像是故事的媒介。

其次,叙事设计作为一种设计方法,它有若干模式,而模式的选择必须依据“故事情节”(设计)的需要,甚至可能在“故事”的叙述过程中穿插两种或两种以上的叙事模式。这就好比在文学叙事中为了使情节更加生动,往往采用多种叙事语法。只有准确把握设计对象的主题、图像语言特征,才能有效地选择何种叙事模式。

最后,数字图像叙事设计的“阅读”不完全等同于一般设计作品的理念传达,它是叙事作品的接受。一般的设计中设计声音是唯一的,即设计师,而叙事设计中设计师只是“导演”,图像中的角色才是真正的“叙述者”。这就要求叙事设计过程中设计师既要始终准确把握“剧情”,又要适度超越“剧情”,保持一种有效距离的审视,才能将“故事”(设计)完美呈现。

5 结语

数字图像叙事设计模式研究不仅是设计的方法论研究,也是作为设计媒介的数字图像语言的叙事策略研究。数字图像在改变叙事设计方式的同时,使得人与物的关系发生了深刻的变化,叙事设计成为了一个真正的、由人的感官直接适时体验的事件场所。

参考文献:

- [1] 张云鹏.现代多媒体技术及应用[M].北京:人民邮电出版社,2014.
ZHANG Yun-peng.Modern Multimedia Technology and Application[M].Beijing:People's Posts and Telecommunications Publishing House,2014.
- [2] 周伟业.视觉艺术传播图像化历程及反思[J].现代传播,2014(7):76—79.
ZHOU Wei-ye.Visual Art Propagation Process and Reflection [J].Image of Modern Communication,2014(7):76—79.
- [3] 付莎莎,潘红莲.图像时代视觉图像生态化设计道路[J].包装工程,2014,35(22):98—101.
FU Sha-sha,PAN Hong-lian.Image Road Ecological Visual

- Image Design[J].Packaging Engineering, 2014, 35(22): 98—101.
- [4] 屠曙光.设计的叙事——论后现代设计中的非物质设计[J].新美术, 2008(8):98—101.
TU Shu-guang.Design Theory of Narrative; Post-modern Design of Non-material Design[J].New Art, 2008(8): 98—101.
- [5] 吴蓓蓓.产品叙事设计研究[J].郑州轻工业学报, 2011(4): 10—14.
WU Bei-bei.Product Narrative Design Study[J].Journal of Zhengzhou Light Industry, 2011(4): 10—14.
- [6] 李克, 秦朝森.艺术设计模式创新分析[J].齐鲁艺苑, 2010(3):28—31.
LI Ke, QIN Chao-sen.Art Design Pattern Innovation Analysis [J].Qilu Arts, 2010(3): 28—31.
- [7] 施琦.“互文性”理论与设计叙事[J].包装工程, 2014, 35(2): 12—15.
SHI Qi."Intertextuality" Theory and Design Narrative[J].Packaging Engineering, 2014, 35(2): 12—15.
- [8] 康修机, 田少熙.数字图形的造型语言研究[J].南京艺术学院学报(美术与设计版), 2009(1):136—138.
KANG Xiu-ji, TIAN Shao-xi.Digital Graphic Modeling Language Study[J].Journal of Nanjing Art Institute (Fine Art and Design Edition), 2009(1): 136—138.
- [9] 郑皓华, 齐瑞文.基于叙事设计的办公产品情趣化设计研究[J].包装工程, 2014, 35(20):118—120.
ZHENG Hao-hua, QI Rui-wen.Based on the Narrative Design Office Products of Temperament Design Research[J].Packaging Engineering, 2014, 35(20): 118—120.
- [10] 蔡新元, 陆晴漪.增强现实技术在传统儿童书籍中的应用研究[J].湖北大学学报(哲学社会科学版), 2013(4): 87—90.
CAI Xin-yuan, LU Qing-yi.Augmented Reality Technology in the Application of Traditional Children's Books Study[J].Journal of Hubei University (Philosophy and Social Sciences Edition), 2013(4): 87—90.

(上接第20页)

- [7] 朱和平, 姚进.智能化包装设计方法研究——以老年人智能药品包装为例[J].装饰, 2013(5):96—97.
ZHU He-ping, YAO Jin.Research of the Intelligent Packaging Design: Take the Elderly Intelligent Drug Packaging as an Example[J].Zhuangshi, 2013(5): 96—97.
- [8] 刘莹, 刘兆熙.包装产业智能化研究综述[J].山东艺术学院学报, 2014(1):69.
LIU Ying, LIU Zhao-xi.Research Overview on the Intelligentization of Packing Industry[J].Journal of Shandong College of Arts, 2014(1):69.
- [9] 陈欢.民间艺术在包装创新设计中的表现与应用[J].包装工程, 2014, 35(6):113.
CHEN Huan.Performance and Application of Folk Art in Packaging Design[J].Packaging Engineering, 2014, 35(6): 113.
- [10] 倪倩.反向思维在包装设计中表现形式的研究[J].包装工程, 2014, 35(18):79.
NI Qian. Formation of the Reverse Thinking in Packaging Design[J].Packaging Engineering, 2014, 35(18): 79.