

以短视频为载体的动态漫画创作与传播

郭华

湖南大众传媒职业技术学院, 湖南 长沙 410000

DOI: 10.61369/TACS.2025130045

摘 要 : 在移动互联时代的“视听转向”与“算法分发”双重语境下, 动态漫画作为一种嵌合于静态绘本与连续动画之间的“中间型”艺术样态, 正借力短视频的媒介风口迎来本体论层面的重塑与爆发。本文立足于新媒介生态学视域, 深入剖析了短视频这一载体如何通过“竖屏视界”与碎片化时空, 倒逼传统漫画完成从空间叙事向时间叙事的语法重构。文章指出, 短视频场域下的动态漫画不再是单纯的“图像动效化”, 而是演变成为一种集高频叙事、准电影化视听与交互式传播于一体的复合审美范式。通过对视听语言升维、数智技术赋能生产以及算法驱动的精准传播等维度的实证分析, 本文揭示了动态漫画在 IP 全链路开发中的“前哨”价值, 并探讨了其在数字化文化消费中构建的新型话语空间与产业逻辑。

关 键 词 : 短视频; 动态漫画; 跨媒介叙事; 视听语言; 算法传播; 新文科

Dynamic Comic Creation and Dissemination with Short Video as Carrier

Guo Hua

Hunan Mass Media Vocational and Technical College, Changsha, Hunan 410000

Abstract : Against the dual context of "audiovisual turn" and "algorithmic distribution" in the mobile internet era, dynamic comics, an "intermediate" artistic paradigm embedded between static picture books and continuous animations, is undergoing a reshaping and explosion at the ontological level with the help of the media wind of videos. Based on the perspective of new media ecology, this article analyzes in depth how this carrier forces traditional comics to complete the reconstruction of grammar from spatial narrative to temporal narrative "vertical screen vision" and fragmented time and space. The article points out that dynamic comics in the field of short video are no longer simply "image animation", but evolve a composite aesthetic paradigm that integrates high-frequency storytelling, quasi-cinematic audio-visual and interactive transmission. Through empirical analysis of the dimensions of audiovisual language upgrade digital technology enabling production and algorithm-driven precision dissemination, this article reveals the "outpost" value of dynamic comics in the full chain development of IP, and explores the new space and industrial logic it constructs in digital cultural consumption.

Keywords : short video; dynamic comics; transmedia storytelling; audio-visual language; algorithmic dissemination; new arts

引言

W.J.T. 米切尔曾预言的“图像转向”(PictorialTurn)在数字技术的催化下, 已进一步演变为一场更为激进的“视听融合转向”。在这一宏大的媒介演进图谱中, 短视频以其高频次、强交互与碎片化的特质, 迅速占据了大众注意力资源的顶层生态位。与此同时, 传统漫画产业正面临纸媒衰退与阅读习惯迁移的严峻挑战。在这一历史性的交汇点上, 动态漫画——一种既保留了漫画的分镜美学与留白韵味, 又引入了推拉摇移运镜、声画对位及特效合成的“杂糅”艺术形式, 在短视频的土壤中找到了前所未有的生长契机。

然而, 学界既往对于动态漫画的研究, 多将其视为动画制作经费不足时的“降维”替代品, 或仅仅作为漫画数字化的过渡形态, 缺乏将其置于短视频这一特定媒介生态中进行本体论层面的独立审视。事实上, 短视频并非仅仅是动态漫画的播放容器, 它以其独特的媒介倚倚深刻地规训并重塑了动态漫画的创作逻辑、审美特征与传播机制。本文试图超越单纯的技术分析, 从媒介美学与产业社会学的双重维度, 探讨以短视频为载体的动态漫画如何实现艺术形式的“再媒介化”与价值链的重构^[1]。

一、媒介时空的折叠与重组：基于短视频特性的叙事语法重构

麦克卢汉言“媒介即讯息”，短视频平台的物理属性与用户行为模式，直接决定了动态漫画必须进行一场深刻的叙事语法革命。

（一）从“空间并置”到“时间流动”的逻辑转换

传统纸媒漫画的核心机制是“格”的艺术，其叙事依赖于图像在页面空间上的并置。读者拥有阅读的主动权，视线在“Z字形”或“N字形”的路径中游走，时间由读者的阅读速度主观定义。然而，短视频的介入强制性地地将这种“空间性叙事”转化为“时间性叙事”。

在手机竖屏的画幅限制下，动态漫画无法一次性展示完整的页漫布局。创作者必须打破原有的分镜逻辑，将单幅画面拆解、放大，并按照时间轴线重新组接。这种转换意味着“画格”之间的留白——这一原本由读者脑补情节的想象空间，被镜头剪辑和转场特效所填补。叙事的推动力不再依赖读者的翻页动作，而是被强制锁定在视频的进度条之中。这种“被动观看”要求创作者必须精确计算每一秒的信息密度，任何无效的空镜或冗长的对白都可能导致用户的滑屏流失^[2]。

（二）“黄金开场”法则与微叙事的戏剧张力

短视频的碎片化接收语境，催生了一种“高密度、快节奏、强悬念”的微型叙事修辞。根据平台算法的“完播率”权重，动态漫画必须遵循“3秒定生死”的黄金开场法则。这倒逼剧本创作摒弃了传统漫画不仅不慢的铺陈，直接切入矛盾冲突的高潮或设置巨大的悬念钩子。

动态漫画在短视频领域中，往往将宏大叙事拆解为若干个独立的“微剧场”。单集时长通常控制在1-3分钟，却需具备完整的“起承转合”微循环。这种叙事结构要求每一集都必须包含至少一个情绪爆点或情节反转，形成“高频刺激”的叙事节奏。这种节奏感类似于短剧，但又保留了漫画夸张的视觉符号，从而在碎片化的时间缝隙中，精准捕捉受众的瞬时快感需求^[3]。

二、视听语言的“准电影化”升维与感官代入

（一）运镜调度对静态画面的动态激活

与传统动画每秒24帧的全动态绘制不同，动态漫画的“动”是一种“节省的动”，是一种基于静态原画的“次级运动”。通过AfterEffects（AE）或Live2D技术，创作者对静态的分镜画面进行图层拆分与骨骼绑定，模拟出呼吸、眨眼、发丝飘动等微动态。

更重要的是镜头的调度。短视频动态漫画大量运用推、拉、摇、移等电影运镜手法。例如，通过急速推镜头来强调角色的震惊表情，利用平移镜头展示横向卷轴式的场景全貌，或通过震动闪屏配合运动模糊来模拟战斗场面的打击感。这种“镜头代替动作”的手法，不仅极大降低了制作成本，更在心理层面赋予了静态画面强烈的运动错觉，引导观众的视线聚焦于叙事重点，实现

了对原作笔触保留与动态视觉冲击的双重兼顾。

（二）“听觉模态”的深度介入与空间构建

在短视频生态中，声音不再是辅助元素，而是叙事的主体之一。对于动态漫画而言，听觉模态的引入是其区别于条漫的最本质特征。

首先，专业配音演员的演绎赋予了纸片人以“灵魂”。不同于阅读漫画时脑内的“默读”，声优的情感爆发力直接定义了角色的性格张力。其次，背景音乐与音效承担了构建叙事空间与渲染氛围的职能。风声、雨声、脚步声等环境音效，为原本扁平的二次元画面构建了具有纵深感的立体声场。通过声画对位的蒙太奇剪辑，例如画面未到声先行的“声桥”技巧，动态漫画在受众脑海中唤起了超越画框的想象空间，极大地增强了沉浸式体验^[4]。

三、数智技术赋能：从劳动密集向技术密集的生产范式跃迁

（一）智能图像处理与中间画生成的效能革命

传统动态漫画制作中，图层拆分与补图是一项耗时费力的枯燥工作。而今，利用智能算法（如Photoshop的新型AI填充功能或专门的动漫拆图工具），创作者可以快速将人物与背景分离，并自动修补背景遮挡区域，效率提升数倍。

此外，骨骼动画技术与智能补帧算法的应用，有效破解了动态漫画“僵硬感”的瓶颈。通过深度学习模型，AI可以辅助生成流畅的中间帧，使静态角色的肢体律动更加自然。AIGC工具如Midjourney或StableDiffusion，更是在素材生成上展现了惊人的潜力。创作者只需输入文本描述，即可批量生成风格统一的场景图或特效素材，极大丰富了视觉层级。这种技术赋能使得小团队甚至个人创作者也能制作出具有商业级质感的动态漫画，推动了UGC（用户生产内容）向PUGC（专业用户生产内容）的进化^[5]。

（二）AI语音合成与个性化听觉方案

生成式AI在声音领域的突破，为动态漫画提供了多元且低成本的解决方案。VITS、So-VITS-SVC等语音合成技术，能够模拟不同音色、情绪与语气的配音，甚至可以复刻特定知名声优的声线（需在版权合规前提下）。这对于资金有限的动态漫画项目而言，意味着可以摆脱对昂贵真人配音的过度依赖。同时，AI音乐生成工具（如Suno）能根据剧情情感曲线自动生成BGM，实现了视听素材的快速匹配。这种全流程的技术渗透，不仅是生产力的解放，更是一种“人机协同”创作美学的诞生——创作者从繁琐的基础劳动中抽离，转而聚焦于核心创意的编排与审美决策。

四、实践策略与路径优化：短视频动态漫画的落地范式

（一）界面规训：基于“竖屏美学”的交互式视觉工程

短视频的竖屏画幅（9:16）并非单纯的尺寸变化，而是对视觉注意力的重新规训。在落地制作中，必须建立严格的“安全区”意识与UI避让机制。

视觉热区与 UI 避让策略：

抖音、快手等平台的界面 UI（点赞、评论、分享按钮及底部文案）对画面构成了物理遮挡。实践中，核心叙事元素（如角色面部、关键道具、对话气泡）必须集中在屏幕中上部的“黄金视觉热区”，严格避开右侧 15% 与底部 20% 的盲区。对于字幕的处理，应摒弃传统影视底端居中的习惯，采用“跟随式动态字幕”或放置于画面中部的空白处，确保信息传达的零阻碍。

排版重构与字体适配：

移动端的视距通常在 30-40 厘米，这意味着传统漫画的小字号对白完全失效。落地制作时，必须将对白气泡进行“大字化”与“少字化”处理，单屏文字不宜超过 20 字，且需选用黑体、圆体等高辨识度字体。对于复杂的说明性文字，应转化为旁白语音或动态图表，减轻受众的视觉负荷^[6]。

（二）数据驱动：算法逻辑下的内容迭代与冷启动模型

在算法主导的分发机制下，动态漫画的创作过程不再是线性的“生产-发布”，而是循环的“测试-反馈-修正”。

赛马机制与 A/B 测试：

在项目冷启动阶段，切忌“孤注一掷”。应对同一剧本制作多版不同的开头（如“悬念前置版”vs“情感共鸣版”）或设计多款封面图，进行小流量的 A/B 测试。通过分析不同版本的点击率与 5 秒完播率，筛选出最具爆款潜质的组合进行全量投放。

基于“完播曲线”的剪辑修正：

短视频后台的“完播率曲线”是内容诊断的心电图。实践中，若发现第 7 秒处有大量用户滑走，说明该处情节拖沓或信息密度过低。创作者需据此进行“微创手术”般的剪辑优化，删除无效空镜，加快转场节奏，确保每一秒都在为叙事服务，将完播率提升至平台推荐的阈值线（通常为 40% 以上）之上^[7]。

（三）价值闭环：社群运营与多元变现的生态构建

流量不是终点，留量才是关键。动态漫画的落地最终要指向

商业价值的实现，这依赖于精细化的社群运营与多元化的变现路径。

评论区的“第四面墙”打破：

在短视频生态中，评论区是内容的延伸。创作者应预埋“槽点”或“互动梗”，引导观众在评论区进行二次创作。甚至可以让漫画角色“降临”评论区与粉丝互动，打破虚实界限，建立高粘性的“养成系”粉丝社群。

私域转化与衍生开发：

利用短视频的高曝光，通过主页橱窗、粉丝群引导等方式，将公域流量导入私域流量池。在变现模式上，除了常规的平台广告分成与商单植入，还应探索“付费合集”模式（针对高品质连载）以及周边衍生品（如立牌、盲盒）的开发。对于优质 IP，更应积极推动其向广播剧、互动游戏等形态的横向延展，构建“一鱼多吃”的商业生态^[8]。

五、结语

以短视频为载体的动态漫画，绝非一种过渡性的技术妥协，而是在移动互联时代顺应受众审美心理与媒介技术演进的必然产物。它通过对传统漫画叙事语法的碎片化重构、视听语言的准电影化升维以及生产传播流程的数智化改造，确立了其作为独立艺术样态的审美价值与产业地位。随着 VR/AR 技术的普及以及交互技术的迭代，动态漫画有望进一步突破屏幕的物理边界，向“全景漫”或“互动漫”演进。作为新文科视野下跨媒介叙事的重要样本，动态漫画的研究对于理解当代视觉文化的流变、探索中国原创动漫产业的突围路径，具有深远的学理意义与实践价值。高职院校及相关传媒教育机构，亦应敏锐捕捉这一产业风向，通过产教融合与技术赋能，培养适应这一新形态的复合型创意人才，以回应时代的呼唤。

参考文献

- [1] 王晓红, 甚至, 生成式 AI 与影像生产的未来: 机遇、挑战与重塑 [J]. 现代传播 (中国传媒大学学报), 2023, 45(6): 12-18.
- [2] 麦克卢汉. 理解媒介: 论人的延伸 [M]. 何道宽, 译. 南京: 译林出版社, 2011.
- [3] 博尔特, 格鲁辛. 矫正: 新旧媒体的再媒介化 [M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2020.
- [4] 李海燕. 动态漫画在融媒体新闻报道中的应用与创新路径 [J]. 传媒观察, 2023(11): 55-58.
- [5] 张博. "人机协同"视域下高职影视专业人才培养模式创新 [J]. 中国职业技术教育, 2024(15): 45-50.
- [6] 刘畅. Midjourney 与 StableDiffusion 在动漫制作流程中的应用比较研究 [D]. 上海: 上海戏剧学院, 2024.
- [7] 陈敬良, 张伟. AIGC 视域下数字媒体艺术专业教学改革研究 [J]. 职业技术教育, 2024, 45(8): 34-37.
- [8] 赵强. 高职院校 AIGC 实训室建设与教学模式探索 [J]. 实验室研究与探索, 2025(2): 112-116.