



浅谈传统美术与数字美术的发展变迁及其类型

作者：王冠伟

出处：www.shuhuayanjiu.com

时间：2012-03-16 14:32

进入21世纪之后，传统美术的各种表达形式无论得到了什么样的丰富和改造，在数字技术的影响下，它们的地位都将发生变化。与传统美术相比，运用计算机技术开发的数字美术正逐步走向前台，这些新的美术形式正朝主流形式转化。它们在某些方面表现出与传统美术不同的特性，是人们对美术的创作规律及其相关理念都发生了某些改变。但是，传统美术作为一种审美意识形态，从其本质而言并不是技艺技巧等外在因素所能彻底改变的。数字美术在创作过程中也不可违背传统美术所由产生的感受和领悟的心理学的的基本原则。

根据大百科全书的说法，15世纪以前欧洲绘画中的蛋彩画是油画的前身。在运用蛋彩画法的同时，许多画家继续寻找更为理想的调和剂。一般认为，15世纪初期的尼德兰画家凡·爱克兄弟是油画技法的奠基人。他们尝试用油溶解颜料，使之成为油画技术。油画技术很快在西欧其他国家传开，尤其在意大利的威尼斯得以迅速发展。此后，绘画经历了许多革新和改造，但直到数字绘画出现之前，还没有出现过真正具有革命意义的飞跃和突变。

最早用计算机绘画的人通常被认为是K.Alsleben和W. Fetter，1960年他们在德国所进行的实际上绘画的探索颇受世人注目。但用数字计算机制作出真正意义上的艺术作品却是五年以后的事情。1965年不同国家的好几位艺术家分别独立完成了自己的数字绘画作品，他们是Frieder Nake和Georg Nees(在德国)，A. Michael Noll, K. C. Knowhon, B. JuLesz和其他人(在美国)。自此以后，数字绘画便受到了越来越多关注，并随着数字技术的发展不断获得了“升级与更新”。

虽然数字美术是一种形态尚不确定的新型艺术，但它一直以一种惊人的速度在发展和壮大。目前，就其表现形式、内在特征和载体与传播模式而言，数字美术作品大体上可分为以下几种基本类型：

一、传统美术的数字化作品

传统美术的数字化，主要表现为传统美术作品的数字化与新形态的呈现。在数字技术最早介入艺术领域时，人们关注的仅仅是其对既有艺术形态下的各类作品，经数字化处理后，传统美术作品可作为多媒体文件存储于计算机系统中，并在呈现环节演化为平面媒体方式或作为电子图像、数字动画、电脑视音频出现。这种数字化的美术作品仅仅是对传统美术作品的优化处理产物。数字美术应有的许多重要属性，如交互性、多元化特征，均不能充分体现出来。

当前美术领域中针对数字美术研究的一个误区是将传统美术的数字化等同于整个数字美术。事实上，数字化的传统美术，不过是传统美术向数字美术转化的一个过渡阶段，数字美术的概念绝非传统美术所能涵盖的，数字美术的精髓只有在其更高级的形态中才能得以充分体现。

二、借助数字技术创作的美术作品

主要是指借助数字技术按照传统美术创作规律创作的艺术作品。使其具备良好的数字化潜质，亦即这些艺术形态下的创作过程中的局部或全体能够较好的和计算机结合起来，其创作行为可以由人机交互系统辅助实现，其作品可以以数字化方式存储和呈现，因此，这些美术形态中很快产生了基于计算机辅助处理的分支。这些分支代表了初级形态下的数字美术——借助数字技术所提供的强大计算处理能力，将美术创作和多媒体数据处理结合起来，在计算机创作平台上完成或部分完成美术作品的创作。

这种类型的数字美术创作过程具备和传统美术形态的可类比性和创新突破性。但是，严格意义上讲，触及形态的数字美术本质上还不是真正意义上的数字美术，因为数字技术在局部的介入并不能充分带来交互性和大众化属性上的提升，真正的数字美术的事先必须以数字技术的全面介入为基础。

三、基于数字平台创作和传播的艺术作品

基于数字平台创作和传播的美术作品是数字艺术的基本形态，主要表现为基于数字技术创作、基于数字平台传播的美术作品。这种类型的数字美术，其生产、传播与消费将主要依赖于数字技术的介入，艺术家在独立的数字美术创作平台上完成整个创作过程，并在数字传播平台上完成传播过程。

由于传统美术作品的各类表现形式之间具有相对稳定的不可替代性，就如人类发明了颜料、画笔和纸张之后，尽管绘画艺术诞生了基于这些新工具的分支——纸上绘画，且绘画艺术的早期形态——岩画开始走入低谷，但它并未完全没落和消失。数字技术的完全介入将拓展传统美术的创作空间，而不会导致传统艺术形态的彻底消亡。

这种类型的数字美术作品将体现出其本质特征，如交互性等特征。这些美术作品是以人机交互为特色的多媒体系统的形式出现的。在这个级别形态上，美术作品一般是通过一些简单的小型系统实现其交流与互动的。特别是随着现金3G网络的普及，利用手机为传播媒介开发的各类数字美术作品正在逐步走入人们的视野。

四、基于宽带交互式多媒体应用系统的艺术作品

数字美术的高级形态，主要包括基于宽带交互式多媒体应用系统的艺术作品及其创作与接收。现在已经日渐成熟的有线和无线宽带网络将为数字艺术提供一个强大的传播平台。这些应用系统的开发一旦上升到艺术层面，将能够实现数字美术的高级形态。观众的参与、数字美术作品的自我生成与创作、网络化的全方位展示、高度灵活的多媒体虚拟特性构成了这一美术作品的显著特征。

综上所述，当前发展态势下的数字美术与飞速发展的数字技术要达到完全融合的状态还有很长的路要走，目前，我们尚不能完全充分预言高级状态下的数字艺术所具有的各类本质特征。但毫无疑问，对此作出前瞻性的分析透视是一项具有挑战意义的研究。