

您现在的位置: > 简体版 > 设计视角 > 设计随笔 > 数码设计 > 走进数字化空间——艺术设计观念的新思考

所有文章快捷检索

走进数字化空间——艺术设计观念的新思考

Go [高级检索] 提示: 关键词间使用空格

发布时间: 2003-12-23

» 山东教育学院学报

[未经书面授权, 严禁转载任何内容!]

-- 颜凡(烟台师范学院美术系讲师, 山东烟台 264000)

摘要: 新时代的数字化空间给艺术创作带来新的语言、新的形式, 也给我们的生活与观念带来巨大变化, 面对这一切改变, 艺术专业人员应认真思考我们的主要作用。思想性、艺术性、创新性、多种行业的合作是数码艺术的重要特征。

关键词: 传播媒介; 多维空间; 观念; 合作; 思想; 创造

我们经常谈论生存空间、想象空间、虚拟空间、情感空间、个人空间……, 新世纪又带给我们一个数字空间。对于不同的空间, 我们会有不同的感悟, 不同的发现, 不同的审美形式, 不同的观念。有人认为, 创造新的美学形式是人类最多产的根本性行为。创造出新的艺术观念, 就找到了使人们从无到有进行交流的方法。人类的这一活动, 一直是人类历史进程的基础。

牛顿在空间中看到一个坠落的苹果, 发现了重力定律。塞尚则在一堆散落的苹果中看到了新空间。在牛顿眼中的, 是一个自然空间, 他看到了空间中物体存在的形式。而塞尚眼中的物体与空间是一个整体, “空间不再是只供艺术家表现形式的空荡舞台; 空间会受到其内物体质量的影响, 而这些物体反过来又会被自己周围的空间所改变。”牛顿与塞尚对空间的不同观察, 都产生了伟大的发现。在走进全新的数字空间时, 我们会看到什么呢?我们会看到怎样不同于牛顿与塞尚眼里的苹果呢?我们的作用又如何?

数字空间中的新语言

数字化空间, 指的是由0与1组成的变幻无穷的数字集合体。他们有规律地组成一串串数字流, 形成一个庞大的, 无限发展着的空间。在这个空间中容纳了大量的信息。这些信息可以发送、接收并存储。在这里产生的新的交流方式, 几乎涵盖了人类的所有感官功能, 思考、情绪、声音、视像、触摸、感应……。在数字化空间中的“物象化”, 其实质是一个数字结构形成的过程。

展现在数字空间中的视觉组成部分——数码艺术, 伴随着电子计算机硬件与软件的发展而逐步完善。从1950年第一台图形显示器问世, 即可以点的形式显示文字与图形, 到20世纪60年代计算机图形技术开始逐渐形成。一些外部设备, 绘图仪、光笔、数字化仪、彩色显示器等相继出现。

随着微电子和计算机技术的迅速发展, 计算机内存容量及运算速度成倍提高, 而性能价格比则大幅度降低。1981年, IBM推出了正式以“PC”命名的个人计算机, 以及后来采用微软公司开发的“视窗”(Windows)操作系统, 使人机对话变得一目了然。计算机美术设计系统和相应大批优秀设计软件的产生, 也进一步使计算机图形技术得以大范围的推广, 视觉语言成为数字空间中交流与传播的主要媒介。

数字空间中艺术家全新的工作流程

新的工具带来了新的工作流程。一只鼠标, 一个键盘, 面对显示屏, 我们便可以开始工作。无需庞大的案台, 成堆的颜料、图书以及型号不一的画笔, 这一切变得轻松而自在。调整便利, 存储容易, 携带轻便, 传递快捷, 查询简易……。面对各种各样分门别类的图库资料、信息、软件、插件, 设计师会突然觉得想象力的贫乏。各种即时的输入设备及输出系统也是越来越先进, 色彩丰富、显示精细。

新的表现形式, 新的媒体

不同于以往的绘画、设计, 艺术行业中出现了新的表现形式。一个可集文字、语言、音乐、图像于一体的多媒体艺术形式出现在人们面前。网络技术的发展又使数字成为一种桥梁, 产生了网络化传播系统和结构, 成为报纸、广播、电视后的第四媒介。新的视图表现方式出现在人们面前。图像变得更加生动, 技术在图像中的含量越来越高, 作用越来越明显。艺术之美与技术之美的融合, 使表现的范围更宽广、更丰富, 艺术作品的产量大大增加, 时代特征更为明显。

多维空间的展示

从二维平面到三维立体, 到有了时间的四维空间, 我们的思想不再受到空间的限制。物体的每一个角度, 每一种运动、表情, 都可以全真模拟。我们开始需要认真研究每一个物体的结构、动态、表情、所处环境的变化。在多维空间中我们的视角更为宽广, 物体展示、三维模拟、动画制作、幻想表现, 都成为新的展示领域。

交互的艺术

以往的艺术作品浏览, 观者是被动的。我们往往在苦思冥想中揣摩着艺术家传达的情感, 寻找共鸣。数字空间中“体验”、“身临其境”的欲望可以得到满足。作者同观者的交流变得更为直观, 更为亲近, “过程”成为艺术的新的浏览方式。

淡化了的学科界线

行业间的界线正在数字空间中逐渐变得模糊。人们需要专业以外的知识越来越多, 稍纵即逝的数字激流诱人但迅猛, 为能抓住这一瞬间, 人们需要丰富的知识与经验去理解与体会。生物学、物理学、艺术学、电子学、数学、天文地理、音乐、心理学……, 它们共同构筑了数字的美丽而神奇的空间, 是一个充满知识的空间。

数字空间中的数码艺术与艺术家

在数字化空间中成长起来的数码艺术, 有它自己的特点与要求。超自然的想象、激动人心的情节、巧妙的构思、机械化但又充满人情

特别推荐

相关旧文快速搜索

> None.

味、出色的视觉效果，以及能满足艺术表现的技术条件和具有新思维的艺术人才。在这新的艺术形式中，一大批从事数码艺术的艺术师开始出现。人类的大脑似乎需要再一次进化，我们习惯于将左脑的抽象思维、数字意识与右脑的图像、音乐的感悟能力分离。在今天，人们更希望将这两边的思想交叉而达到统一，最大化地发挥大脑的左右功能。在艺术形式改变的同时也使艺术观念产生了变化。丹纳在《艺术与哲学》一书中有这样的一句话：“作品的产生取决于时代精神和周围的风俗”，“群众思想和社会风气的压力，给艺术家订下一条发展的路，不是压制艺术家，就是通过他改弦易辙。”我想没有人能拒绝这种变化，人们需求的改变，观念的转化，会使艺术家必然重新寻找新的语言符号。我们的生活方式、职业、教育，以及思考内容都在随着观念的改变而转变到适应它的轨道上。

例如社会对新型人才的需求，使高校中新的学科、新的课程——计算机图形设计课、三维动画、网页设计、多媒体制作等等数码艺术课开始增设，同时也要求相关的师资力量储备与加强。但是目前懂得电子计算机专业的人不少，艺术教育的专业人才也大有人在，但是能将两方面结合起来进行数码艺术设计的人员地很少。普遍开设的课程为软件操作应用，没有一定的数码艺术研究深度。艺术教育跟计算机教育尚且有些脱节。一些人只将计算机片面的视为一种工具，仍然沿用着传统的思考方式、教学方法。艺术设计队伍的突然庞大，虽然使美术的普及更社会化，但同时也带来了负面效应。一夜之间工艺设计成了“民间美术”，变得“通俗易懂”。会几个美术设计软件的任何人，都认为掌握了美术设计软件的操作便掌握了艺术设计的“秘诀”。大量缺乏一定审美角度的作品在泛滥，拼凑资料、改头换面、形式拙劣、色彩凌乱……。在网页设计中，技术的快捷也带来了低水准艺术品产生的快捷，一些俗媚的个人网站时有出现，不堪评说。而在这个时候，我们的艺术工作者似乎也忘记了自己的身份，狂热的追逐着技术的脚步，而一步步远离艺术的本质。更多的人疲惫不堪、通宵达旦地研究电脑技术，夸大了技术在艺术创作中的地位，认为掌握了技术便可有高质量的作品出现——即“技术决定一切的思想”。其实“作品的成功，不是在于技术的新颖和稀有，而是在于运用技术表现艺术原则的成熟程度。”我们应在了解数字技术的规律和应用特点的基础上，发挥我们的艺术创造力，才能创作更好的作品，当然这的确需要我们花出比以往更多的精力与体力。

庞德曾说过：“艺术家是人类的触角”。在新时代来临的时候，艺术家是敏锐的，我们需要思想、思考，而不是一种盲目的追随。丹纳也有这样的一句话：“他之所以成为艺术家，是因为他善于辨别事物的基本性格和特色，别人只见到部分，他却见到全体，还抓住他的精神。”我们正是需要看到这一转变的“精神”实质，而不能丢掉我们身份的特征，即我们所拥有的艺术头脑和敏锐的艺术触角。

长久以来，我们的艺术家更习惯的一种创作方式是“单枪匹马”，这让我们在数字空间中倍感力不从心。在国外相继出现的优秀影视作品、动画作品，如《狮子王》、《玩具总动员》、《侏罗纪公园》、《怪物史莱克》等等，精湛的动画技术、丰富的想象力，使我们惊叹不已。他们靠的是电脑工程师、艺术设计师等等众多专业技术人员的合作。在1995年迪斯尼公司与皮萨动画制作公司联合推出的全三维动画片《玩具总动员》，引起了巨大的轰动。这是一部纯粹依靠计算机技术制作的全三维动画片，它的出现具有划时代的意义。在这部动画片中动用了110台电脑和数百名电脑工程师，后期制作超过了80万个机时，共计有1000个立体模型。面对如此庞大的工作量，我们一个人的力量是不可能达到的。尽管技术的发展会使艺术的表现制作越来越容易，“合作”仍是这一领域的又一特色。我们无法成为数学家兼艺术家，生物学家兼计算机工程师，但我们可以组成拥有各种专业素质人才的队伍。我们应带着我们艺术家的眼睛和头脑，加入这支队伍中，共同描绘数字天地中新的视觉空间。

无论是牛顿眼里的一个苹果，或是塞尚眼里的苹果堆，或是希腊神话中爱闹事的女神厄里斯的金苹果故事，在数字空间中我们都可以表现。当然我们还会看到许多全新的、超乎想象的数字苹果，看到自然界中不存在的、看不到的苹果，我们也会还有更新的发现。在数字空间中，虚拟的场景，虚幻的空间，使艺术家更需要象毕加索所说的那样：“我作画本着我所想，而不是我所见。”在这里，创造将决定一切。

参考文献：

- (1) 辜居一 数字化艺术论坛(M) 杭州:浙江人民美术出版社
- (2) (美)伦纳德 史莱因 艺术与物理学(M) 长春:吉林人民出版社
- (3) 丹纳 艺术与哲学(M) 北京:人民文学出版社
- (4) 李哲 对数码艺术的理性思考(J) 艺术与设计数码设计, 2001, (2)

原文发表于《山东教育学院学报》2003.1, 版权归作者及原出处所有, 谢绝转载!

相关链接

» None

责任编辑: dolcn

设计在线链接代码

@esignonline




http://www.DOLCN.com

正式启用CNNIC官方中文域名
设计在线.CN; 設計在線.CN; 设计在线.中国

© 1997-2005 DesignOnLine

关于我们 | 豁免条例 | 广告赞助 | 网站地图 | 活动支持 | 友好同盟 | 返回首页